SUPER Soft BOOKS

ISBN4-88554-109-3 C0076 ¥1500E

定価1,500円

SUPER Soft BOOKS

CHALLENGE!! Personal Computer A.V.G & R.P.G

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム

山下 章 著

電波新聞社

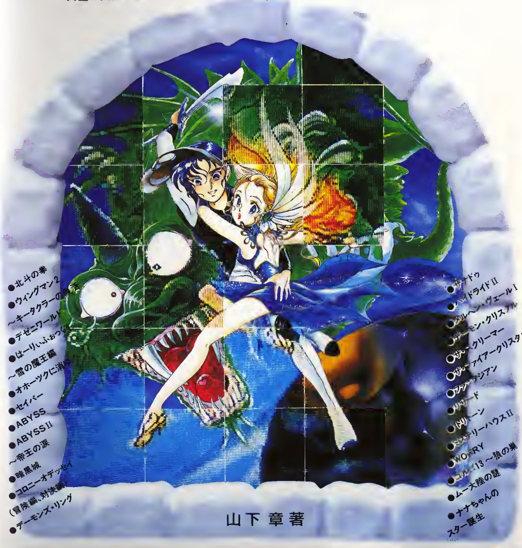
CHALLENGE!! Personal Computer

A.V.G & R.P.G

アドベンチャーゲーム　ロールプレイングゲーム

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム

パソコン用アドベンチャー・ゲーム，ロールプレイング・ゲームの中でも特に人気の高い作品を選りすぐって掲載。
大量の画面写真と，わかりやすい解説で，ソフトの楽しさをさらに引出してくれます。



- ●北斗の拳
- ●ウィングマン2 ～キータクラーの…
- ●デゼニワール…
- ●はーりぃふぉっ… ～雪の魔王編
- ●オホーツクに消…
- ●セイバー
- ●ABYSS
- ●ABYSSII ～帝王の涙
- ●暗黒城
- ●コロニーオデッセイ（冒険編、対決編）
- ●デーモンズ・リング

- ●ザナドゥ
- ●ハイドライドII
- ●メルヘン・ヴェールI
- ●デーモン・クリスタル
- ○ザ・スクリーマー
- ○ザ・ファイアークリスタル
- ○ファンタジアン
- ●リザード
- ●ドリーン
- ●ミステリーハウスII
- ●WORRY
- ●ゴルゴ13～狼の巣
- ●ムー大陸の謎
- ●ナナちゃんのスター誕生

山下章著

CHALLENGE!! Personal Compute

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム & ロールプレイングゲーム目次

特別資料①：AVG攻略完全マップ
特別資料②：AVG & RPG MUSICコレクション

第1章 チャレンジ!秀作アドベンチャー・ゲーム

6 暗黒城
11 セイバー
16 北斗の拳
19 ウイングマン2～キータクラーの復活
23 デーモンズリング
29 デゼニワールド
37 アビス
41 アビスII～帝王の涙
45 オホーツクに消ゆ!!
51 ムー大陸の謎
53 ミステリーハウスII
56 WORRY
59 は～りぃふぉっくす～雪の魔王編
63 コロニーオデッセイ 冒険編/対決編
71 ナナちゃんのスター誕生
73 ゴルゴ13～狼の巣

第2章 チャレンジ!秀作ロールプレイング・ゲーム

7 ザ・ファイアークリスタル
87 ザ・スクリーマー
97 ファンタジアン
105 リザード

第3章 チャレンジ!秀作A.R.P.G

113 デーモン・クリスタル
121 ザナドゥ
147 メルヘン・ヴェールI
166 ハイドライドII
183 トリトーン

第4章 ロールプレイング・ゲーム総カタログ

187

第5章 特別寄稿 ロールプレイング・ゲームはこうして創られる

197 T&E SOFT

第6章 レスキュー!アドベンチャー・ゲーム

208 アステカ
208 アビス
208 アビスII～帝王の涙
209 暗黒城
209 ウィル
209 ウイングマン
210 英雄伝説サーガ
210 エルドラド伝奇
211 黄金の墓
211 続・黄金の墓
211 オホーツクに消ゆ!!
211 軽井沢誘拐案内
213 機動戦士ガンダムI
213 サザンクロス
214 ザース
215 サラダの国のトマト姫
216 新竹取物語
217 セイバー
217 タイムトンネル
218 デス・トラップ
218 デゼニランド
219 デゼニワールド
220 デーモンズリング
220 テラ4001
221 ドリームランド
222 は～りぃふぉっくす
223 は～りぃふぉっくす～雪の魔王編
224 ポートピア連続殺人事件
226 ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー
226 惑星メフィウス
226 ワンダーハウス

イラスト：くりひろし

★なぜかはじめにある"あとがき"

去年の暮れに発売した「チャレンジ！パソコンAVG」が予想以上の売れ行きを見せ，それからわずか5か月足らずで今回のこの本を出版するにいたった。これもひとえに常日頃，私を支持してくれている読者の方々のおかげである。あらためて，この場をかりてお礼を言わせていただきたい。

さて，前回の本が半分以上，それまで連載していたものの再編集だったのに対して，今回はそのほとんどが書きおろしである。実質的な執筆期間は約3か月――なかなかハードであったと言わざるを得ない。しかし，自分としては，かなり満足のいく内容に仕上がったと思っている。特にARPGの章は，ゲームごとに最近はやりの「～攻略本」という形にしても十分にたえうる内容だと自負している。

ところで，私が今回執筆するにあたって最も注意したのは，この本を単なるヒントブックに終わらせたくないという点であった。そのゲームを持っていない人でも，極端に言えば，パソコンを持っていない人でも，この本を読むだけでそのゲームの世界が味わえてしまう――そうなることを願って，この本の一字一句を書きつらねていったつもりである。また，そうすることが，これだけの素晴らしい作品群を生みだしたメーカーの方々への敬意を示す方法だとも考えた。はたして，この本がその域まで達しているかどうかは，読者の方々のご判断におまかせしたい。

とりあえず，このあとがきを書き終えれば，今回の本の仕事はすべて完了する。苦しかった執筆の日々も，この原稿を書いている今の私には，なつかしくさえ思い出される。最後に，この本の編集にご協力いただいたメーカーの方々，そして最後までつきあってくださった編集部の方々へのお礼の言葉をもって，このあとがきを締めくくらせてもらうとしよう。

今年中にこの本の続編で再びみなさんとお会いする事を約束して……

1986年4月25日

山下　章

[著者　近影]

★著者略歴

本名：山下　章（やました　あきら）

1964年6月2日，東京都大田区に生まれる。

私立久原幼稚園，大田区立久原小学校，川崎市立平間中学校，私立開成高校を経て，現在一橋大学商学部在学中。

1985年1月13日には，フジテレビ「クイズ！ドレミファ・ドン！」で優勝。さらに2月17日には，同番組のグランドチャンピオン大会でも優勝，ペアを組んだ小金沢真由美さんとともに，みごとに第61代グランドチャンピオンに。

月刊「マイコンBASICマガジン」に84年1月より始まった「チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム」，85年2月より始まった「山下　章のレスキュー!!アドベンチャー・ゲーム」の2大連載で読者の心をガッチリとつかみ，現在では，執筆業に励みつつ，TV大阪・東京系「パソコンサンデー」のレギュラー解説者もつとめる，パソコン界の売れっ子ライターである。著書に「チャレンジ!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム」（電波新聞社）などがある。

●協力ソフトハウス，担当者（順不同）

ENIX（保坂氏，曽根氏），日本ファルコム（宮本氏），ハドソン（中本氏，竹部氏，鈴木氏，石井氏），ハミングバードソフト（今西氏），ロゥインソフト，ストラットフォード（伊東氏），マイクロキャビン（大矢知氏，田中氏，片山氏），NEC，N.S.I.，ポニカ（野田氏），B.P.S.（川原氏），クリスタルソフト（藤岡氏），システムサコム（石井氏），T&Eソフト（小林氏，内藤氏），ザインソフト

●この本の内容やゲームに関しての質問は……

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「山下　章のレスキュー!!アドベンチャー・ゲーム」係まで。

本書の続編であるAVG&RPGⅡは1986年12月，マイコンBASICマガジン別冊として発売されました。

第1章

これだけはプレイしておきたい!! チャレンジ！秀作アドベンチャー・ゲーム

月刊「マイコンBASICマガジン」では，毎号「チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム」と題するコーナーを連載しています。内容は，人気の高いAVGの名作に焦点を合わせ，くわしく解説するというものです。この第1章では，これまでに紹介された作品＋αを再編集しています。

記事は，解きかたをそのままズバリと載せているわけではありません。写真のそばに載っている解説も，あくまでもヒントなのです。せっかく頭を働かせて楽しむアドベンチャー・ゲームにチャレンジしているのですからガンバッテ，自力で解いてみてください。この本は，きっと役にたつと思います。

なお，第1章だけでは，どうしてもお手上げという人は，第6章のレスキュー・コーナーを読んでください。

総場面数460／高速描画で息づまるアドベンチャーの世界を構成

暗黒城

ENIX©ランダムハウス

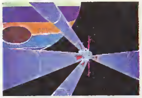
●対応機種
PC-8801シリーズ(5"ディスク)
FM-7シリーズ(テープ)
X1シリーズ(テープ)
価格：テープ版………3,800円
ディスク版……5,300円

「驚異の460画面／」というフレコミで発売されたのが，このゲーム。だが，460というのは，移動可能な場面数のことであって，実際のグラフィック画面数は100ちょっとと，ノーマルなクラスだ。このゲームのグラフィック・ルーチンは，『アルフォス』などで有名な森田氏が担当したというだけあって，驚くほど描画速度が速い。ストーリーやサウンドなどにも凝っており，ランダムハウス（現在は独立している）らしさを感じさせる作品だ。

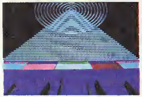
あらすじ

タイムスリップで「ミネル・バトン」の世界へとやってきたキミは，「光の戦士」として宇宙の創造主になることを運命づけられていた。そのためには，暗黒の使徒グルーの待つ暗黒城へ行って，「ラバルの鏡」を取りもどさなければいけないという。今，キミの果てしない冒険がはじまろうとしていた……。

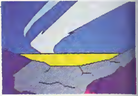
キミはスーパーワープの実験のため，加速装置のハイペロン発射口の付近にやってきた。キミの名前は，「リュウ・エンジェル」。最近，活躍のめざましい，宇宙物理学者だ。



ハイペロンが発射され，スーパーワープに成功したかと思われたのだが，なんと実験は失敗〃　エネルギーの爆発によりキミはタイム・スリップし，「ミネル・バトン」の世界へと飛ばされてしまったのだ／



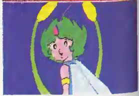
ふと気がつくと，キミは見知らぬ世界にいた。そう，ここが「ミネル・バトン」なのだ。キミは今，高い崖(がけ)の上にいる。崖の下のほうには，金色に輝く草原が見えているようだ。



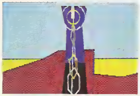
けわしい崖(がけ)の下にやってきた。上からコロコロと，岩がくずれ落ちてくる。いくらAVGとはいえ，この崖を登るなんていう危険なことはしないほうがいい。

とりあえずは，スタート地点の西にいる預言者「ハル」に会ってみよう。「おまえの使命は，おまえの世界を作りだすことにある。早く『ラバルの鏡』を探しだせ／」と彼は言うのだが……。

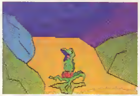
荒地にポツンと咲いている花をよく見てみると，妖精が中に住んでいることがわかる。彼女もハルと同様に，この世界についてとてもよく知っているので，いろいろと質問をしてみよう。



だれかの手によって作られたらしい黒い石碑が，太陽に輝いている。制作者いわく，「決してモノリスのマネではありませんよ!?」。この石碑は，キミにこのゲームの目的を教えてくれるんだ。

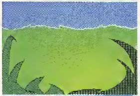


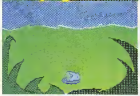
「ハラマキトカゲ」という名のどこかで見たような生き物がいる。正式名称は，「スペースハラマキトカゲモドキ」って言うんだってサ。そういえば，このゲームができたころは「エリマキトカゲ」なんていうのがはやってたっけ。



森の中へ１歩足を踏み入れてみると，恐ろしい魔物たちが，キミの行く手をはばんできた。ニタニタしながらキミのことを見つめている，気持ちの悪いヤツらだ。こんなヤツらは無視するにかぎる／

光の草原にやってきた。ここは５×５のエリアで構成されていて，いろいろな物を手に入れることができる。また，モームというおしゃべりな鳥もいる。

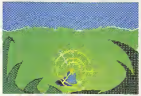




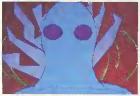
ウワァ，まぶしい／　それもそのはず，すべての物を光にかえる「光の沼」というのがここなんだ。ノドが乾いたからといって，この水を飲んだりしちゃダメダヨ。

「不死鳥」と書いて「フェニックス」と読む名前の鳥がいる。ＡＶＧファンのみなさんには，もうこの鳥はおなじみだよネ。ここでも，彼はキミに大切な情報を教えてくれるんだ。

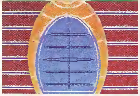
ここにあるのが「賢者の石」。名前からわかるように，この石はなにやら不思議な力を持っているようだ。だけど，このままでは取ることはできない。さて，どうしたらいいんだろう？



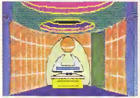
なぜか草原のまん中にユーレイが現れた／　ユーレイにさわることはできないから，戦うわけにもいかない。持ち物をうまく利用するしかなさそうだなあ。



やっとの思いで，冥想(めいそう)センターにたどりついた。でも，入口の門はしっかりとしまっていて，中へ入ることができない。エーイ，ヒラケゴマ／

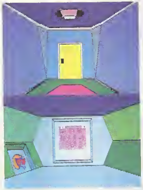


冥想センターの中央広間は，こんなようすになっていた。左右両側に戸棚があり，天井には２階への通路があるようだ。だけど，キミには，あんなに高いところまで飛べるだけのジャンプ力はないはず。

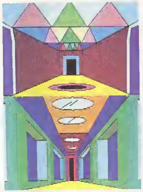


ここがみなさんからの質問が多い，冥想センターの祭壇の場面。グチャグチャと文字らしき物があるけど，このままでは読むことはできない。かと言って，これを読んでおかないと，２階へあがれないし ―― 。

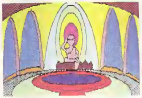
××でドアを開けて奥の部屋へ入ると，そこは物置き(？)のような部屋になっていた。ここにも，わけのわからない文字の書いてある紙があるけと，こんどは読むことができる。とりあえずは見てみるべし。

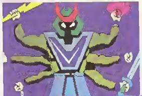


ここが冥想センターの２階。入れそうなドアはたくさんあるが，結局はまっすぐに進むことしかできないんだ。だれだい，マッピングが楽でいいなんて言ってるのは！

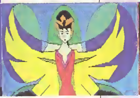


インドかどこかにありそうな仏像が，中央にどかっと腰をおろしている。ここから先の部屋へ進むためには，この仏像に協力してもらわなければならない。その方法は……。

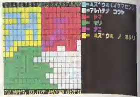




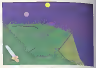
彼らが，２階にいる４人の神々。戦いの神「グラ」，死と命の神「デリト」，大空の神「ラルムーン」，誕生と愛の神「ギネ」だ。彼らを順序よく訪れないと，この冥想センターから脱出することはできないゾ。



さて，舞台は一変して，ユリアの島というところにやってきた。ここはなんと，20×15の300エリアで構成されていて，その１エリア１エリアを丹念に調べてまわらなければならないんだ(まるで，『惑星メフィウス』の砂漠地帯みたい！)。



特別ヒントとして，ここになにかある５エリアを紹介してみた。道具を駆使して，ユリアの島をクリアしてみてくれ。



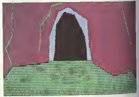
聖なる剣。その鋭い刃は，なんでも切ることが可能。

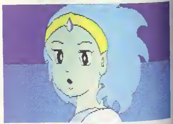
壁にとまっている虫。巨大化したゴキブリだろうか？

道のまん中でとぐろを巻いているヘビ。コイツの腹の中には…。

虹の木を守っている森の魔物。はたして弱点は？

行く手をふさぐ岩石魔人。力でどかそうとしてもダメ。

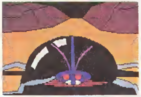




トンネルの中へ入ってみると，天井からツララかさがっていたり，サラサラと川が流れていたりと，不思議な雰囲気の世界が目の前に現れた。たけと，見とれてばかりじゃいけない。やることはちゃんとやらなくちゃ。

ヒモのついたツボをブラフラと振りまわしている，鬼の子どもと出会った。キミは，なんとしてもあのツボを手に入れたいはず。鬼の子どもの好物さえわかれば，話はカンタンなんだけど…。

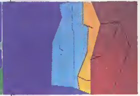
ゲケ！，気持ちの悪い虫のハケモノだ！　こいつは暗黒の使徒クルーの手下らしく，キミのことを知っているようだ。ヘタに行動すると，殺されてしまいかねない。



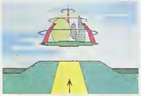
崖の上に「太陽の花」と呼ばれる花か咲いている。長い冒険の中で，心に安らぎを与えてくれる場面だ。ポカポカといい陽気だからって，昼寝なんかしてちゃダメダヨ。

ウ～寒い，と思ったら，それもそのはず，氷の谷へとやってきてしまっていた。シカのような魔物が，キミの行く手をさえぎっている。しかし，今さらあとには引けない。強行突破あるのみだ!!

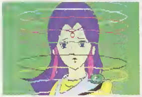
「ゲゲゲの鬼太郎」にでてくるヌリカベのような怪物か通せんぼしている。けれども，ここまでやるべきことをちゃんとやってきているキミなら，対処のしかたはわかるよね。



オオッ！　あれに見えるは，まさしくリルの空中宮殿！　石碑が教えてくれたとおり，暗里城へたどり着くためのカギを握る人物，リルが中に閉しこめられているのだ。だけど，あの宮殿に入るまてがひと苦労たゾ

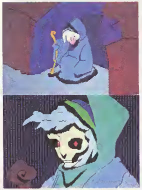


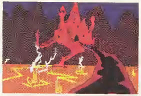
ついにリルを発見！「私はグルーの魔力によってハリアーに閉しこめられてしまいました。リュウ，助けて！」と彼女は言っているか，魔力の解きかたなんて，だいたいどのＡＶＧでも同しようなもので…。



キミは宮殿の中で，「銀の剣」「金の弓」「白銀の矢」を見つけた。そしていよいよ，暗黒城があるという地底世界に入っていくことになったのだ。さあ，ゴールは近い。もうひとガンバリ！

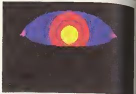
しばらく歩いていくと，道の途中にオバアサンがうずくまっているのが見つかる。なんだか，とても気分が悪そうだ。顔だけで人のよしあしを判断しちゃいけないヨ。



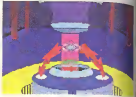


ジャーン！　とうとう目的の暗黒城が見えてきたゾ〃　うわさどおりに不気味な感じをただよわせているなあ。オノと，足を踏みはずさないようにしなくっちゃ。なにしろ，下は灼熱（しゃくねつ）の溶岩なんだから。

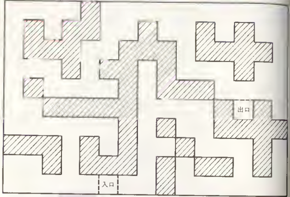
そ〜っと城に近づいていったけど，門番のドラゴンに見つかってしまった！　いくら死なないキミとはいえ，ヤツの炎に焼かれてしまったら，燃えかすのスミになってしまいそうだ。戦うか，逃げるか，ふたつにひとつ——。



ようやく迷路を抜けだすと，暗闇の中で，巨大なひとつ目がキミのことをにらんできた。「私はグルーの支配者グリアム。リュウよ！　よくぞここまでたどり着いた。しかし，オマエはここを動けない……」さあ，ここが最後の難関だ。



ここはグルリアムの広間。装置の中心に見えるのが，目的のラバルの鏡だ。物語はいよいよ，感動のフィナーレをむかえる。

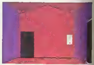


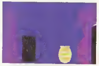
▶暗黒城内迷路マップ

暗黒城の中は，なんと3次元迷路になっていた。キチンとマッピングをしていかなければならないんだけど，それだけではダメ。グルーの手下たちがキミをつかまえようと，あちこちに潜んでいるからだ。落ちている物を利用して，道を切り開け！

タコのような怪物

クマ人間


カギ

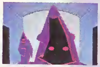

塩の入ったツボ

魔法の王の保管所

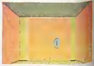
フエ

ひとつ目のオニ

巨大なナメクジ


グルーの手下たち

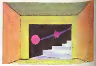
吸血コウモリの群れ


カギのかかったドア

金太郎アメ

巨大なタラコ（メンタイ）

弓矢に使える矢


出口

SAVIOR

完ぺきなアニメーション処理を取り入れたAVG界の革命的作品〃

セイバー

ENIX

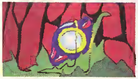
●対応機種
PC-9801シリーズ（5"ディスク2枚組）
価格：7,800円

日本初の完全（パーフェクト）アニメーション処理を導入した作品。どこがどうアニメしているのかというと，登場人物が実際に走ったり，ふりむいたり，剣で切ったりするのだ。最大で26枚ものグラフィックがわずか1〜2秒の間に書き直されて，その動きはとてもスムーズに見える。これも16ビット機の威力だろう。ストーリーも非常にこっていて，プレイヤーを最後まで飽きさせない。美少女・アニメ・SFという3要素を含んだ，AVG界の革命的な作品だ。

あらすじ

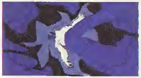
ところは，我々が住んでいる世界とは異次元にあるアルカス王国。戦乱の世もおさまり，人々は平和な毎日をおくっていた。ところがある日，ザラスという妖術使いが妖術を使って，国民をあやつり，内乱を起こしたのだ。兵士や英雄と呼ばれる人々は，みな勇敢に戦い，死んでいった。元国王の娘オフェーリアもけんめいにザラスに抵抗したものの，妖術でその魂をペンダントの中に閉じこめられてしまった。はたしてキミは，ザラスを退治して，アルカス王国の救世主となることができるだろうか？

ある日，東京に住む〝しんじ〟は，森を散歩していた。「あ〜あ，今日もいい天気だ」　彼がこのゲームの主人公。背がスラッと高く，なかなかハンサムな青年だ。

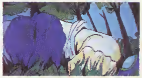


ふと木の根もとを見てみると，ペンダントが落ちているのに気づいた。しんじが拾おうとすると，ペンダントはピカピカと光りだしたではないか〃　ムムッ，なにやら不思議な展開になってきたゾ。

ペンダントの中をのぞきこんでみると，カワイイ少女が閉じこめられていた。「私はアルカス王国の王女オフェーリア。父を裏切ったザラスを退治して王国を救って〃」　もちろん，キミの返事はきまっているよね。

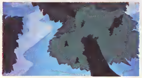


ペンダントを手にしたしんじは，次元の谷間へと落ちていった。さあ，ここからがほんとうの冒険なのだ！　なんとしても，オフェーリアの願いをかなえてあげなければ……。



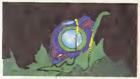
次空間を越えて異次元の国へやってきたしんじは，ミザールの森に投げだされ気絶していた。それを助けたのは，近くのリヤラの小屋に住んでいるリヤラばあさんだ。

ゆりイスにすわったリヤラばあさんが，しんじにいろいろと話しかけてきた。「おまえはイオの世界からきたのかい？」この場面では，実際におばあさんの体がユラユラとゆれているんだヨ。アニメーション処理



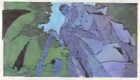
ミザールの森という場面は，木や草がおい茂っていて，ろくに移動することもできない。全部で3か所しか動き回ることができないんだ。だけどそのかわり，やるべきことは多いゾ。

アッタ，アッタ，こんなところにペンダントが。こいつを忘れていったらタイヘンなことになってしまうのだ。なにしろ，中にはオフェーリアの魂が閉じこめられているんだから。

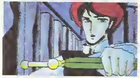


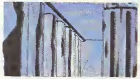
森のはずれには，こんな十字架がある。十字架には「勇者カストリウスここに眠る」という文字が……。カストリウスといえば，アルカス王国を統一したという伝説上の人物。でも，今回の冒険にどんな関係があるというのだろう？

森の南には，巨大な石像があった。石像の下にある穴に何かを入れるようになっているんだけど，いったい何を使ったらいいんだ？まだまだ冒険をしないと，そのナゾは解けないようだね。

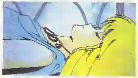


ここはベラトリックス神殿。アルカス王国の英雄，アルクトルスがキミの行く手をふさいでくる。彼はオフェーリアのペンダントを探しているそうなのだが，キミならその願いをかなえてあげられるはずだ。

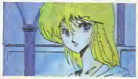




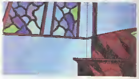
オオ，いとしのオフェーリア姫!!　そなたの肉体はこの神殿に保管されていたのですか！　さあ，オフェーリアの魂を再び肉体にもどしてやろう。その方法は，登場人物とちゃんと会話をしてきたキミなら，わかっているよね。



これがかの有名な，オフェーリアがふりむく場面。この場面を見たキミは，きっと涙で目をくもらせることだろう。ついにＡＶＧもアニメになったのだ！
アニメーション処理



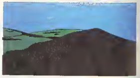
神父さんなら，ザラスについて何か知っているかもというアルクトルスの意見で，３人は教会にやってきた。ステンドグラスが美しい，神聖な感じのする場所だ。



何を勘ちがいしたのかしらないが，突然，神父がオフェーリアに襲いかかってきた。手にしたナイフで，今にもオフェーリアを傷つけてしまいそうだ。これは困ったゾ，ヘタに手だしはできないし……。

一瞬のスキをついて，アルクトルスが神父を切りさいた。この場面の動きもスゴイ!!ボクなんか，セーブ機能を駆使して，何度もこの場面を見直しちゃったもの。アニメーション処理

ここは，数十年前の戦争で不思議なことが起こったという，カスタルの丘。なるほど，見るからに異様な感じがただよっている。この場面で何かコマンドを入力すると……。



▼眠っていたオフェーリアが，目をさましてふり返る場面。髪の毛がフサッとゆれるのには，モウ感激！

「ファッ，ハッハ……」という高らかな笑い声とともに，キミの体は宇宙空間へと投げだされてしまった。そう，ザラスが妖術を使ったのだ。はたして，ここから脱出することができるのだろうか？

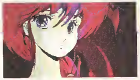
カスタルの丘に，ひとりの老人が立っている。彼はすばらしいプレゼントをキミにくれるんだ。なになにカストリウスはイオの世界からきたんだって？

何者かがリヤラの小屋に火をつけた！タイヘンだ，このままでは全滅してしまうゾ。ところでキミは，リヤラばあさんの正体にお気づきかな？このゲームの根底には，じつに壮大なストーリーが流れているのだヨ。

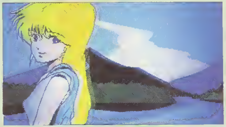
「みんな，リザールの森へ逃げるんだ！」アルクトルスの援護をうけて，しんじとオフェーリアは走る，走る。ついに，ザラスの魔手がしんじたちに襲いかかってきたのだ。

この場面はいったい何を意味しているのか？　それは，読者の諸君が自分でプレイしてたしかめてみてネ。とにかく，あの伝説の謎が今こそ明らかになるのだ。

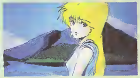
ミラの洞窟にやってきた。ここには，オフェーリアが小さいときによく遊んだ幼なじみのスピカがいる。彼女はニコニコと笑顔をふりまいてはいるが，どこかようすがおかしい。



洞窟の奥に進もうとすると，突然スピカがしんじの首すじにかみついてきた。「奥へ進ませてなるものか！」どうやら，スピカもザラスにあやつられてしまっているようだ。



▲アルマックの湖をバックに，ほほえむオフェーリア。オフェーリアと背景が逆の方向にスクロールしているのに注目！

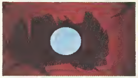


スピカは長い間暗い洞窟で生活していたせいか，火を極度に恐れる。だから，××××を使えばピンチを脱出することができるんだ。だけど，それだけでは，何の解決にもならないヨ。

またもやアルクトルスの剣がうなる!!　教会の場面と同様に，ここでも迫力ある画面が見られる。まるでＰＣ－9801を使って，ビデオを見ているような気分なんだ。アニメーション処理

「スピカ〃　しっかりして，スピカ〃」泣き叫ぶオフェーリアに見守られながら，スピカは静かに息をひきとった。彼女は，キミたちに貴重な情報を残していってくれたのだった。

ヤヤッ，これは何だ!? そういえば，「アステカ」や「サザンクロス」にも，似たようなのがでてきたよね。きっと，どこかで役に立つはずだ。しっかりもらっておこう。



オフェーリアに連れられて，アルマックの湖にやってきた。この場面も絶対注目。オフェーリアを中心として，背景がキレイに横スクロールするんだ。これはかなりのハイテクですゾ。
アニメーション処理

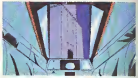
オッ，ついにモビルスーツの登場か？　と思ったら，これはガルスというシベリア開発用のロボットなんだって。なるほど，コレを使えば、アソコへ行けるというわけか。

▶オフェーリアの目から流れ落ちた涙が、手にあたってパラリとはね返る／　涙を中心に、画面がスクロールしていくのはとてもリアル

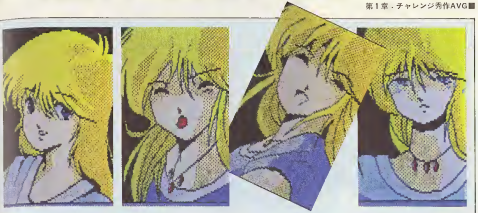
「サラスとの決着は，オレがつける」と，しんじはひとりガルスに乗りこもうとしていた。「必ず生きて帰ってきてね」と，目に涙をためてしんじを見送るオフェーリア。ふたりは，熱い口づけをかわすのだった。

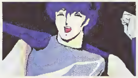
ガルスは快調に野山を進んでいった。キミは，ガルスのコックピットから外をのぞきながら，ゲームを続けていくことになる。ここでも，外の風景がスムーズにスクロールするんだ。
アニメーション処理

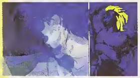
さて，問題の湖に到着。正面に見えるのが，ザラスの城だ。いよいよ中へ入っていくわけだけど，忘れ物をしないようにネ。

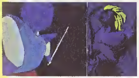


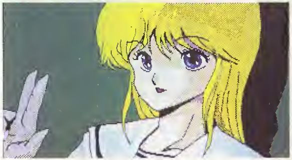
ついにザラスとの一騎打ちだ。しかし，ザラスのほうが剣の腕は一枚上手のようだ。「どうした，勇者の力とはそんなものか」——と不敵に笑うザラス。さて，キミならどうする？　ここから先のエンディングは，キミ自身で見てほしい。











超リアルなアニメ処理で過激なストーリーをパソコンAVG化。ヒット確実の新作〃

北斗の拳

ENIX

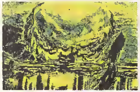
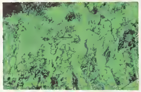
●対応機種
PC-8801/PC-9801/FM77/×1シリーズ（FD版）　価格6，800円
PC-8801/×1シリーズ（テープ版）　価格4，800円

大人気のアニメ「北斗の拳」を題材にしたＡＶＧ。原作に忠実なストーリー展開，アクション・ゲーム的な戦闘モード，リアルなアニメーション処理などがファンの人にはたまらない。原作を知らない人にもきっと楽しんでもらえる一作だ。

いろいろな物が落ちているゴミ捨て場。ここでもやっぱり，ひとつの便利な道具が手に入るんだ。

タイヘンだ！　おばあさんがアイパッチに襲われている〃　ここではもちろん，北斗神拳を使ってヤツを倒すしかない。

プロローグ

199X年，世界は核の炎に包まれた。海は枯れ，地は裂け，あらゆる生き物は死滅したかに見えた…。

しかし，人類は死滅していなかった〃　そこには力のある者のみが生き残る，弱肉強食の時代が生まれていた…。

ケンシロウとバットは，キングのいる町，サザンクロスに向かっていた。

バット：見ろよケン，村があるぜ。あそこで水と食料を調達してこーじゃねーの。

ケンシロウ：そうだな。この村をこえれば，キングのいる町，サザンクロスだ。

ユリアは本当にサザンクロスにいるのだろうか…。

１年前…。ケンシロウは婚約者のユリアとともに，新天地を求めて旅立とうとしていた…。

ケンシロウ：こんな時代だからこそ，ふたりで力を合わせて生きていこう…。

ユリア：ええ…。

だが，そこに，南斗聖拳の使い手，シンが現われた〃

シン：あっははは…，力こそが正義，いい時代になったものだ。強い者は心おきなく，好きなものを自分のものにできる…。

ケンシロウ：よせっ，シン！　南斗聖拳と北斗神拳は争ってはいけないという父上の教えを忘れたか！

シン：うるさいっ！　そんなオイボレのたわごとなど，とうに忘れたわ〃

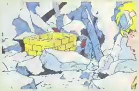
ケンシロウ：シン！　正気か〃

シン：ふふふ…，あのジジイが死んで何もこわいものがなくなった今，ユリアはオレがもらうぞ〃

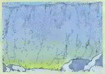
ケンシロウ：やめろっ！　シン〃

これがシーン１"旅立ち編"だ！

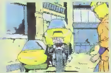
このシーンでの目的は，水と食料と砂漠ごえのための乗り物を手に入れること。ここでは特別にシーン１の写真マップを紹介してみた。

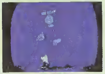

ヤヤッ，こんな井戸はどこにあるの？　ムフフ，あそこで××すれば…。

さびついた車がつみかさねてあるスクラップ場――ゲームはここからスタート。なにか手に入る物はないかな？


あることをしてからここへくると，シンの手下たちが現われる。またもや北斗神拳を使うときだ。

またもや敵が現われた。シンの手下のひとり，クラブだ〃　戦え，ケンシロウ〃


このサイドカーを使えば，砂漠を渡ってサザンクロスへ行くことができる。しかし，エンジンをかけるためには，××が必要だし，サイドカーの調子もあまり良くないようだ。


ここは井戸の中。ある物を持っていれば，降りてくることができる。さらに，×××を持っていれば，明るくすることだって…。

敵を倒したら，とにかく死体をさがしまくれ〃　きっと何かが見つかるはずだ。

彼女はこのゲームのために作られたニュー・キャラクターで，レイラという。シーン１を脱出するためには，彼女の力も借りなければならないんだ。

枯れた井戸がある。いろいろとやってからここへくると，この写真のように子供たちが現われるんだ。さて，この子供たちは何かを知っているのだろうか？

こんな荒れた時代でも酒場はある。この店のマスターは，いろいろなことを知っているらしい。そうだ，彼から×××をもらっておこうっと。

いまや人っ子ひとりいない廃抗だ。この場面でも大切なアイテムが手に入る。ただし，選択をまちがえると…。

村のスミにあるきたない小屋。ここに重大な秘密が隠されている〃　まあ，気づくか気づかないかはキミしだいだけどね。

へんなジイさんがフラフラと歩いている。このゲームでは，登場人物すべてがなにか情報を持っていると思ってまちがいない。

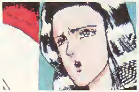
シン：おまえなどオレの敵ではないわ〃　いくぞ，ケンシロウ！

ケンシロウ：狂ったか，シン！

ケンシロウ：アタァーッ！

シン：シャウッ〃　南斗獄屠拳！

シン：いいか，ケンシロウ。オマエごときではオレに勝つことはできん。オマエとオレとでは致命的なちがいかある。それは欲望…執念だ！
ケンシロウ：ウッ，グ　クグ…。
シン：欲望こそが強さにつながる。だが，オマエにはそれかない。
ケンシロウ：グアアァ…!!
ユリア：ま，まって…！　愛します。一生どこへでもついていきます。だ，だから…ケンを殺さないでーっ!!



キャラクター紹介

●ケンシロウ

北斗神拳伝承者。北斗四兄弟の末弟。哀しみを背負った彼の目は，この戦いの時代に何を見るのか？

●シン

南斗6聖拳のひとり。ケンシロウからユリアを奪い去り，サザンクロスに一大帝国を築いている。シンを倒すことが，このゲームの最終目的だ！

●ユリア

ケンシロウの恋人。シンに連れ去られて，サザンクロスに幽閉されているという。一説によると，彼女には南斗の血が流れているそうなのだが。

●バット

ケンシロウとともに冒険をする少年。ずるがしこそうだが，根は素直。

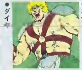
●アイパッチ

●コング

●ジャック

●クラブ

●ダイ



●スペード

●ハート

うわさの戦闘モードを大公開！

「北斗の拳」といえば，売り物はやっぱりあの迫力のある戦闘シーン。パソコンのソフトでそれをどこまで忠実に再現できるか，疑問に思っている人も多いと思う。ところか，このゲームでは，アニメーション処理を取り入れて，それをみごとに再現しているのだ。ＰＣ－88ＳＲが「あたたた…」としゃべり，敵が「ひでぶっ!!」と爆発するのはもう最高!!　しかも，ゲームが進んでいくにつれてその絵が過激になっていくというから，楽しみだネ。

自分の拳のマークを移動させて，敵の秘孔の位置に重ねあわせればＯＫ。しかし，敵の拳のマークが邪魔をしにくるから，それをよけなければならない。また，効果のある秘孔のポイントは，敵によってすべてちがうんだゾ。

みごとに秘孔をつくと，このとおり──「ひでぶっ！」「たわばっ!!」「あべしっ!!」か見られるのだ。

グラフィック，会話モード，アクション・ゲーム性がさらにアップ。ウイングマンの第2弾！

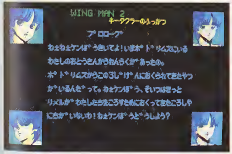
ウイングマン2
キータクラーの復活

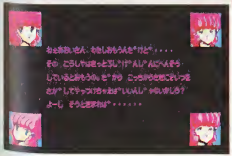
ENIX

●対応機種
PC-8801/PC-9801/FM77/×1シリーズ（ＦＤ版）　価格6 800円
PC-8801/×1シリーズ（テープ版）…………価格4 800円

大好評だったＡＶＧ『ウイングマン』の続編。グラフィックは，あいかわらず美しく，反応豊かな会話モードも，いっそうパワーアップしている。その他にも，音声モード，チョーク・モード，カーソル入力など，それぞれにあわせて登場人物が反応してくれるのはみごと！　アクション・ゲームとしても楽しめる戦闘モードも大きな魅力だ。とにかくＡＶＧとしては数々の新しい試みを取り入れたこのソフト，アドベンチャー・ライブラリーにぜひとも加えておきたい１作だ。

プロローグ





キャラクター紹介

●広野健太　「オレの名前は広野健太。正義の味方のウイングマンさ！　美紅ちゃんやあおいさんと一緒に事件を解決しなくっちゃ！　がんばろうぜ！」

●アオイ　「私の名前は夢あおい。実はポドリムスっていう別の世界からきたの。だから私にはディメンション・パワーっていう不思議な力があるんだけど，今はあんまり調子が良くないの」

●小川美紅　「みなさん，こんにちは。私，小川美紅です。（あおい：美紅ちゃんはケンぼうのガールフレンドなのよねー）もー，あおいさんったら，あんまりひやかさないでよー。私，人のことからかうのってあんまり良くないと思うの」

●森本桃子　「キャイン♥私，森本桃子でーす。リーダーと美紅ちゃんの仲がいいのでちょっぴりさみしいけど，桃子，ガッツでがんばっちゃいまーす。みんな，応援してね　」

●布沢久美子　「ジャーン，布沢久美子でーす。私は今，新聞部の取材で忙しいの。ねぇねぇ，どこかにみんながアッというスクープがないかしら……」

●ヴィム　「はじめまして，私，ヴィムといいます。この前この学校に転校してきたばっかりなの。私，水泳が大好きなんだけど，前の学校にはプールがなかったの。でも，この学校にはおっきなプールがあるんでご気嫌なの。よろしくね　」

●松岡先生　「くぉらぁー！　まったく，広野クンったらちょっと目をはなすと何をするかわかったもんじゃないんだからぁ。あっ，申しおくれましたが私，松岡恵子です。ねぇ，ところでさぁ，北村先生ってかっこいいと思いません？　私，あんな人と結婚したいわぁ　」

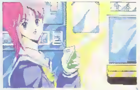
●福本のりお　「ウッス。オレ，福岡のりお。オレさぁ，最近腹がへってしょうがないんだ。たのむから，なんか食いもん持ってきてくれ—」

●北村先生　「ハックション‼　ン？　だれかオレの噂をしているな。私，北村のぶゆきです。北倉先生がやめられて，そのかわりにこの学校にきました。エッ，私がキータクラーだって？　冗談はほどほどにしてほしいなぁ。だってキータクラーっていうヤツは，ウイングマンとかに倒されたはずだろ？」

●リロ　「はじめまして，私，おうせリロです。今回は大好きなアオイお姉さまといっしょで，とってもうれしいですワ。でもね，福本さんみたいにブサイクなかたといっしょにださないでほしかったですワ。みなさんよろしく」

シーン１

ゲームがはじまった直後の学校内のシーン。ここではたくさんの物が手に入るが，ほんとうに必要な物はわりと少ない。どれをシーン２へ持っていったらいいのか見きわめることが大切だ。うかつにそれをあげてしまったりすると，シーン２へ行けなくなってしまうゾ。



健太の学校の学食。400円でカレーライスの食券を売っている。桃子ちゃんが飲んでいるのは，自動販売機で売っている100円のパイナップル・ジュースだ。桃子ちゃんは前作と同じく，何かをなくしてしまって困っているようなんだけど……。

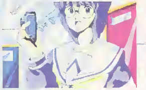
桃子：「あら，リーダーも食券を買いにきたんですか？　これからテニスの部活なんで，コートに行くところなんです。そうだ！　リーダーもあとで見にきてくれませんか？」

北村先生がいる音楽室。ここでは，譜面台の上に置いてあるものに注目してみよう。これを持っていると戦闘シーンのときに，ＢＧＭが流れて健太（ウイングマン）をはげましてくれるんだ。

北村：「おい広野，あんまり悪ふざけばっかりしてたらダメだぞ。これからコーラス部の練習があるんで私はここにいるのだ」

わりと日用品がそろっている宿直室。松岡先生がジロリとにらみをきかせている。温度計ややかんを見たりするとオモシロイ。それから，冷蔵庫を開けようとすると……ムフフ♥

松岡：「あら，広野クンじゃない。こんなところに何か用？　今日は用事があるから早く帰ろうと思ってたところよ」



プールのシャワー室には，新聞部の腕ききカメラマン，久美子ちゃんがいる。ヘンな写真をフォーカスされたら困るなあ。この場面では，とてもたいせつな物を見つけることができるんだ。

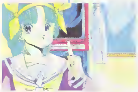
久美子：「あら広野クン，こんなところに何しにきたの？　私は新聞部のスクープを取りにきたのよ。ねぇ，広野クンと美紅ちゃんで学校新聞にでてみない？」

わりと大きめな体育館。アオイさんがよりかかっている扉を開けると，そこには大きな鏡が！　でも，扉を開けるためにはカギが必要。体育館のカギを持っている人といえば……。

あおい：「ねえケンぼう，体育館に何の用？　私，つかれちゃったからちょっと休けいしようかな。でもあんまりモタモタしてると，新体操部の練習がはじまっちゃうわよ。」

美紅ちゃんが救急箱をかかえているここは，保健室。オッと，コイツはいただいておこう。壁にはってある視力表で視力検査をしてみるのもおもしろいかもね。そうそう，体重計を見たりすると……。

美紅：「あのね，じつは私，保健委員だったのよ。広野クンがケガをするといけないから，薬を持っていこうと思うの」



かわいいリロちゃんがいる視聴覚室。オヤ，こんなところにビデオテープが‼　当然，もらっておこう。この部屋にはせっかくテレビが置いてあるのに，コンセントがぬけてしまっていて見れないようだ。残念だな～。

リロ：「ああ，あおいお姉さま，きてくださったのね。私のどがかわいちゃって。ウイングマンさん，ジュースか何かありませんか？」

校庭では，渡辺クンがだらしなくヨダレをたらして，テニスをする女の子たちをながめている。こんなヤツが正義マンのはしくれだなんて，なさけないっ！　渡辺クンの制服のポケットの中には，のぞきのための道具がしまってあるんだヨ。

渡辺：「私に何の用だい？　私は日夜，正義のために戦っているのだ。」

●渡辺ひろき　「うっ，なんだかんだ言って，みんなから仲間はずれにされてしまった。なんで私だけひとりなんだ—‼　正義マンのひとり，渡辺ひろきでした。」

●ドクターフィッケン　アオイの父親の弟子。彼もまた，このゲームのカギを握る人物のひとりだ。

●謎の男　ウイングマンがピンチのときに現われる人物。彼の正体は，原作を知ってる人ならわかるよね。

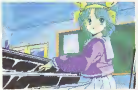
●キータクラー　サブタイトルに「キータクラーの復活」とついているのだから，当然コイツもでてくる。キータクラーに会えれば，ゲーム解決も近い。

シーン２

シーン１でやるべきことをやると，自然に校舎内のようすが変わって，シーン２となる。このシーンでは，リメルのいんぼうとは何なのかをあばくことがキミの目的だ。考えられるあらゆることを試してみてほしい。思わぬところに思わぬ手がかりがあるもので……。

こんどは食堂に福本クンがいる。どんぶりを持たずにきつねうどんを食べてるなんて，行儀の悪いヤツだなあ。この場面でテーブルを見てみると，そこには「ヴァンダー」という文字が。やってくれますネェ，ＴＡＭＴＡＭさん！

福本：「おれさぁ，なんかやたらと腹がへっちゃって，うどんを食ってたんだけどさぁー，なんかもっと食いたいなぁーって考えてたんだ。」

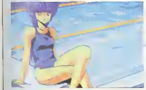


もとはボドリムスから送りこまれた刺客であったリロちゃんは，一時期，アイドル・グループ"リロちゃんズ"を率いて大人気だったこともあった。彼女の歌を身近で聞けちゃうなんて，コノ～，幸せ者!?　黒板にはってあるポスターには，しっかりと……。

リロ：「私は歌のおけいこをしてるんですのよ。ウイングマンさん，そこのドアは開けないでくださいね。廊下にピアノの音が響いてしまいますから。」

松岡先生が帰ってしまったあとの宿直室。今度はあおいさんがお茶を飲んでくつろいでいる。エッ，キミもお茶が飲みたいって？　残念でした，もうお茶づつはカラッポなんだよーだ。

あおい：「私は疲れちゃったから，お茶を飲んでるのよ。いいでしょ。へー，この部屋には，おしいれがあるんだ。」



ヴィムは，原作ではリメルを倒したあとに登場するのだが，このゲームではふつうの転校生としてゲスト出演している。ちなみに，プールサイドでは珍しい生き物を見つけられるんだけど，「とる」するのはやめておいたほうがいい。

ヴィム：「あんまり暑いから泳いでるのよ。エッ，私ってかわいい？　ふーん，そう。」

あおい「なによ，お高くとまっちゃって！」

ウ～ン，美紅ちゃんはいつ見てもかわいいなあ～なんて見とれてばかりじゃいけません。この場面では事件の重要な手がかりを見つけることができるんだ。窓をのぞくと，校庭のテニスコートが見えるヨ。

美紅：「今度は体育館に何の用なの？　そろそろ新体操のクラブがはじまるころだから，ここに残っていようかしら……。」

保健室には北村先生がいた。みなさん，壁に張ってあるポスターに注目！　原作にでてくるアイドル歌手，美森くるみちゃんがちゃんと登場してるんだぜ！　それから，アオイさんの驚く顔が見たい人は，中央の戸棚をあけてみよう。

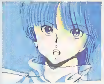
北村：「やあ，キミたち，こんどは保健室に何の用だい？ボクはさっきちょっとケガをしちゃって，ここへきているんだ。」

中学校にしては，わりとしっかりとした設備の整っている視聴覚室。たとえ久美子ちゃんのビデオテープは規格があわなくても……。だけど，この場面ではビデオ装置はすべてダミーなんだ(解いた人には意味がわかるよね)

久美子：「広野クン，こんにちは。こんなところに何をしにきたの？　ビデオを見ようと思ったんだけど，規格がちがうから見れないの。」

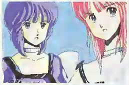
ウ～ン，いい天気！　こんな青空の下でテニスができたら，さぞいい気持ちだろうね。でも，キミにはまだ任務が残っているはず。この場面でも，ちゃんとやることがあるんだヨ。

桃子：「テニスをやってるんですよ。とーっても楽しいの。リーダーもいっしょにやりませんか？」



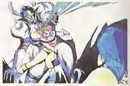
シードマン“ザシーバ”を倒した〃　それほど強い敵じゃなかったなあ。いばるのもいいけど，油断しないように。

桃子ちゃんと久美子ちゃんも現場にかけつけてきた。「リーダー，あおいさん，何かあったんですか？」「エーッ，自分たちだけで倒しちゃうなんてズル～イ／」



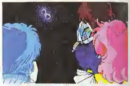
その一瞬のスキをついて，まだ完全には死んでいなかったザシーバが，桃子ちゃんを人質に取った。桃子ちゃんが叫ぶ。「く，くるしい……，リーダー，助けて……。」

つぎの瞬間，健太の目の前で信じられないことが起こった。なんと，ザシーバとともに，桃子ちゃんまでが何者かによって撃たれてしまったのだ。はたして，桃子ちゃんはほんとうに死んでしまったのだろうか……？



こんどは美紅ちゃんまでが床に倒れこんでいる。いったい，何が起こったというんだ!?

健太，アオイ，美紅の３人は，リメルを倒すため，ウイナアに乗ってボドリムスへ向かった。はるかかなたにメビウスの輪のような形をした，ボドリムスが見える。



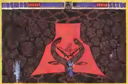
さあ，ついにリメルの王宮の前にやってきた。物語はいよいよクライマックス。知る人ぞ知るアノ感動のエンディングを見れるかどうかは，キミの手にかかってるのだ／

これが戦闘モードだ!!

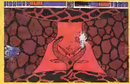
前作にくらべてもっともパワーアップしたのが，この戦闘モード。健太が「チェイング／」と叫んで（実際にＰＣ88ＳＲから声がでる／），アニメーションのようにウイングマンに変身するのだ!!　そして，画面中を自由に飛び回り，９種類もの武器を使うことができる。もちろん，あの究極の必殺技，デルタエンドだって使えるのだ／キミのアクション・ゲームの腕前の見せどころだぜ／

スプリクト・フラッシュ。光の弾を相手にぶつける

ビーム・フラッシュ。その名のとおり，ビームで敵を攻撃する。

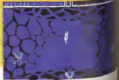


スパイラルカット。頭部についたＶ字型のかざりをブーメランのように投げて敵を攻撃する。



ドライバーレイド。自分の体をグルグルと回転させて，相手に体あたりをする。

究極の必殺技，デルタエンド。ウイングマンが３体に分身し，その間に作られた３角すい状のバリアーの中で敵を爆発させる。ただし，このワザは，相手のエネルギーが３以下になったときでないと使えない。



魔王の館へ潜入し指輪を取り戻せ。瞬間描画の草分け的ホラーAVG

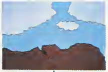
デーモンズリング

日本ファルコム

●対応機種
PC-9801シリーズ(5"ディスク2枚組)
PC-8801シリーズ(5"ディスク2枚組)
FM-7シリーズ(5"ディスク2枚組)
価格：8,700円

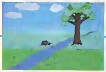
今でこそ常識となってしまった瞬間画面表示のテクニックを，システムソフト社の「ミコとアケミのジャングルアドベンチャー」とほぼ同時期に，日本で初めて実用化したのがこのソフト。わずか１秒足らずで画面がつぎつぎと変わっていくのを見ているのは，じつに気持ちいい。内容は，ファルコムお得意のホラー物。トリックもまんべんなくほどこされており，ＡＶＧの初級者におすすめできる1作だ。

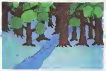
地上世界

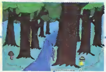


START

ゲームは，古ぼけた家の前からスタート。家からは，恐ろしいほどの魔力がただよっている。いきなり中へ入ることは無理だから，とりあえずは家のまわりを歩きまわってみよう。そうそう，ポストに入っている手紙を読むことも忘れずにネ。



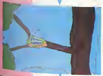




ヒューヒューと風がふいている崖(がけ)っぷちにやってきた。足元の土はもろく，今にも谷底へくずれ落ちていきそうだ。オヤ？この木はなにかに利用できそうだゾ。

くふうして崖の下へおりていくと，上空から怪物が襲ってきた／この場面にはこないほうがいい。今のキミでは，まだこの怪物を倒すことはできないんだから。

森の大木の枝には，ごらんのとおり，鳥カゴが置いてある。鳥の巣の上に鳥カゴが置いてあるなんて，なんだかオカシイね。いずれにせよ，こういうたぐいの物はもらっておこう。



彫刻へ(次ページ)

家の中(１F)

2Fへ

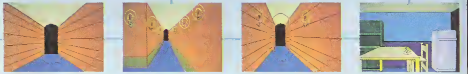
上へ

居間のテーブルの上には，ランプが置いてある。ランプといえば，使い道はもう決まったようなもの。暗くなったときのために携帯（けいたい）しておこう。油がきれることなどはないので，ご安心を。

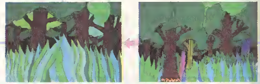
きわめて普通の感じのする台所だ。テーブルとイス，それに冷蔵庫が置いてある。テーブルの上に置いてあるチーズは，ぜひとも手に入れておくべきだろうね。だけど，食い意地をはったりしたらダメダヨ。

家の中へ入ると，ブキミな雰囲気のただよう廊下がずっとつづいていた。このあたりでは，絶対に物を「オク」したりしてはいけない。魔力のせいで，置いた物はたちまち元の場所へもどされちゃうからなんだ。

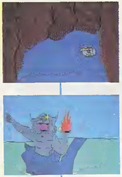
家の外へ



ヤヤッ，こんなところに短剣が!!この道具だけは魔力の影響を受けていないようだ。いつどこで役に立つかもしれないから，足元に注意して手に入れておくべし。



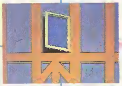
地上世界



木の上から

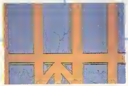
ヤッタネ！　ロープを見つけちゃった！　このロープは，きっとキミの冒険の中でスバラシイ役割を果たしてくれることだろう。でも，使いかたをまちがえると，とんでもないことになっちゃうヨ。

ここが第一の難関，魔力を発する彫刻の場面。悪魔の姿をした彫刻の目を見ていると，体がしびれてきて，身動きがとれなくなってしまう。困ったゾ。なにか対策を考えないと……。

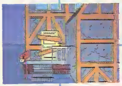


家の中へ

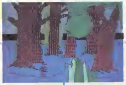
家の西側にある窓だけは，なぜか魔力が弱まっている。ここから入るしかないんだろうけど，窓は少ししか開いてくれない。そうだ！　こういうときにこそアレを使おう！



START



細い小道へ



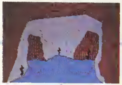
森のはずれは，とっても陰気なところ。イバラが行く手をさえぎっていてこれ以上先へ進むことはできない。オヤ，地面に落ちているコレは何だ？

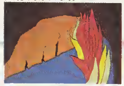
茂みの奥でキラリと光る目・目・目。ヤバイ，オオカミの群れだ！　こんなにたくさんいたんじゃ，いくら武器を持っていても勝ち目はない。スタコラサッササと逃げるが勝ちサ。

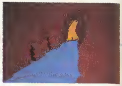
洞窟内

迷路

はげしく燃えさかる火が、キミの行く手をふさいでいる。洞窟内の温度が急激に上昇し、きわめて危険な状態だ。どう対処したらいいのかは、持ち物をよく見て考えてみよう。

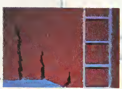






突然、オノを手にした巨大なオニが登場！　コイツは、魔王につかえている第1のしもべなんだ。だけど、そんなに恐れることはない。けっこう見かけだおしなヤツなんだから。

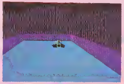
家の２階からハシゴをおりると、見たこともないような洞窟の中にでてしまった。強力な魔力のせいで、二度とこのハシゴをのぼることはできないようだ。覚悟を決めて先へ進んでいくしかない。

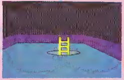


上

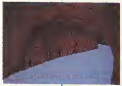
下

家の中(2F)

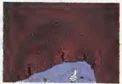




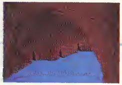
家の中(1F)へ

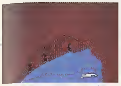


まわりが鏡に囲まれた部屋にやってきた。この部屋には、さむざむとした妖気(ようき)がただよっているのを感じる。鏡の向こう側には、別の部屋があるようなのだが……。「ライディーン」というアニメを知ってる人なら、どうしたらいいのかわかると思うヨ。



白いヘビが、キラキラと輝くエメラルドを守っている。床にポツポツとあいている穴は、なにを隠そうヘビの巣なんだ。ヘビさん、コレをあげますから、ちょっとどいてくださいネ。

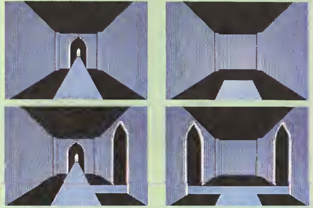




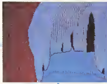
床の上をチョロチョロとネズミがかけ回っている。なんとかしてつかまえたいのだが，素手でできるほど世の中甘くはない。ネズミの注意をそらしておくためのエサと，ネズミを持ち運ぶための容器となる物が必要だ。

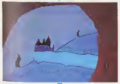
★これが洞窟内の迷路だ！

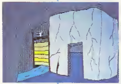
洞窟内には，こんな感じの迷路がエンエンとつづいている。ちゃんとマッピングをしないことには，どうしようもない。しかも，この迷路にはイジワルなしかけがあって，ストレートにゴールまで行くと，出口のドアが開いてくれないのだ。ワザと寄り道をしていかなくちゃいけないなんて，とんでもない迷路だなあ。



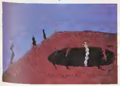
魔王の支配する洞窟の中にも，ヤツの魔力に屈しないで戦っている人物がいる。この老人がその人。彼の願いをかなえてあげれば，魔王退治に使えるとても便利な道具が手に入るんだ。



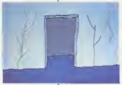


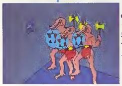


ムムッ，こんなところに水門が！　この水門が何のためにあるのかは，だいたい想像がつくよね。だけど，水をせき止めるまでがひと苦労だゾ。



地面に大きな穴があいていて，そこへおりるための１本の鎖(くさり)が――とくれば，すぐにでもおりていきたくなっちゃうのが人情だけど，この鎖は腐(くさ)りかけているから注意が必要だ。ちゃんと下準備をしてから行かないと……。

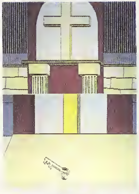




水門の中に入っていくと，３人のワニオトコがキミのことを待ちうけていた。さすがのキミも，３対１では勝てそうにない。うまくやって，１対１で戦える方法を考えてみてくれ。

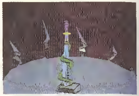
どうしても解けない人のために

なぜ，この写真は暗くなっているんでしょう？　夜にでもなってしまったのかな？　この答えがわかった人は，すぐにでもロープを手に入れることができるはず。



エッ，こんな場面は見たことがないって？　アマイなあ，もう一度よく迷路の中を歩き回ってごらん。このカギを持っていないと，絶対にゲームを終わらせることはできないゾ。

ここは水門の建物の地下にあるナゾの部屋。ヘタにボタンを押したりすると，とんでもないことに……。床に落ちているスパナをいただいて，さっさとオサラバしちゃうのが頭のいいやりかただろうね。

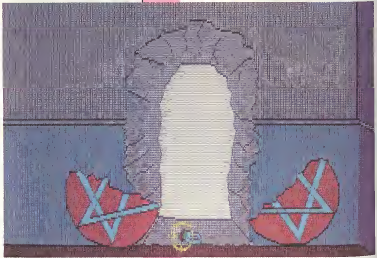


ヘビのからまった巨大な剣――，これこそが伝説に伝わるメントウサの剣なのだ！　これさえ持っていれば，魔王も恐れるに足らず。さっそくいただいておこう。さて，キミはこの穴から脱出することができるかな？

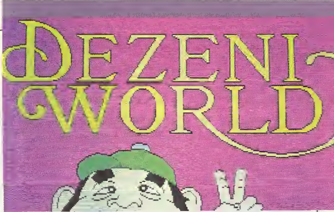
魔王の居場所に近づくにつれて，敵のガードもだんだん固くなってくる。その手はじめに，ドクロの兵士が手に剣を持って，キミに切りかかろうとしてくる。こんなところでやられてたまるか！

つづいてでてきたのが，悪魔の顔を持ったドア。コイツを倒さないことには，奥の部屋へ入っていくことができない。ここでも，持ち物のひとつがキミのピンチを救ってくれるんだ。

ついにでた，魔王サローンだ！　ヤツの魔力は，これまでの敵と比べものにならないくらいに強力で，その体もふつうの武器では傷つけられないようになっている。果たして，キミにはヤツを倒すことができるのだろうか？



楽しさいっぱい抱腹絶倒！ハドソンお得意のギャグ・ベンチャー・ゲームの最新作品！



デゼニワールド

ハドソン

●対応機種
PC-8801mkⅡSR専用(5"ディスク)
PC-8801シリーズ(5"ディスク)
FM-77AV専用(3.5"ディスク)
X1 turbo専用(5"ディスク)
価格：6,800円

あの『サラトマ』の発売から１年半たって登場した，ＡＶＧの大手メーカー，ハドソンの作品だ。ゲームは例によって，ハドソンお得意の，スピーディーな展開で進行していく。そして，いたるところに盛りこまれたギャグ，ギャグ，ギャグ！

オリジナルのＢＧＭにのって，なつかしのヒーローから最新映画のパロディまで，とにかくギャグを見せるためにこのＡＶＧがあると言ってもいい。

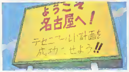
さらに，ゲームはいたって簡単。だれにでも解けるように作られた，新しいタイプのＡＶＧと言えるだろう。初心者におすすめできる作品だ。

あらすじ

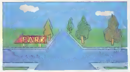
ここは噂の名古屋，デゼニワールド。巨大遊園地を制御しているコンピュータ「ＨＡＬ３(ハルミ)」がある日突然おかしな動作をはじめたから，さあ，タイヘン。デゼニマンであるキミは，この未来都市さながらの遊園地に侵入して，数々の危機を乗りこえ，コンピュータの動きを止められるだろうか？

ADV1：名古屋駅周辺

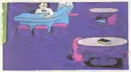
「オハヨウ，デゼニマン。今回のキミの使命は……」と，「スパイ大作戦」調に物語ははじまる。ここにいるのが主人公のデゼニマン。ちょっとブサイクだけど，ゲームの中でのキミの姿なんだ。



スタート地点には，大きなカンバンがある。ＨＡＬ3が狂いだして，デゼニワールドがゴースト・タウンとなってしまった今では，「デゼニワールド計画を成功させよう!!」という文字もそらぞらしいね。



道のはずれにあるさびれた居酒屋，この店の名前はなんというのでしょう？「なんて書いてあるかわからないよーだ」――ウーン，苦しいギャグ。そういえば，映画「スターウォーズ」にも同じ名前があったっけ。



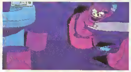
パブのバーテンは，こんな顔。さて，彼の正体は，つぎのうちの何番でしょう？　①「デゼニランド」のダフ屋のオッサン②モヒカンにしたゴルゴ13③作者の竹部さんの素顔――。

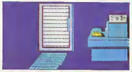
パブの中には，せまい電話室がある。ただここへ来るだけでは何の情報も得られないけど，あることをしてからここへ来ると，キミあてに電話がかかってきているんだ。

電話の相手は，ゲームの作者の竹部さん。彼が作った物語なんだから，この先キミがどうすればいいのかを彼は知っているにちがいない。電話の内容をよく覚えておくように。

オヤァ？　となりの電話ボックスに入ってたのは，アナタだったんですか。どうりで，ボックスの中でズボンをぬいだりしてたわけですネ。デゼニマンよ，キミも彼のようにカッコよくなれないノ？

奥のテーブルで，キミにむかって合図をしているブタのおにいさんがいる。そういえば，ＨＡＬ３を狂わせたのはブタマルというヤツらしいんだけど，ひょっとして……!?



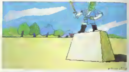


オッ，なつかしのカボチャ大王がいるゾ!!「サラトマ」ではあれほど繁栄していた彼も，今はただのコジキに…。狂ったＨＡＬ３をもとにもどそうとして，失敗したんだってサ。

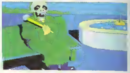
どこかで見たことがあるようなタクシーの運ちゃん。となりの席に金属バットが置いてあるんだから，彼の名前は……。「デゼニワールドなんて恐ろしいところに近づくのはイヤダ」って言ってるヨ。

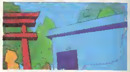
アーチ型の入口がついた立派な公園だ。ここにも一度はやってくる必要があるんだ。ん？　むこうのほうに見える人影はもしや——？

やっぱり，おなじみのキュウリ戦士だ！　この銅像は，キュウリ戦士を伝説の戦士としてたたえるために作られたんだって。「ドウゾウ　ノボル」と入力すると，おもしろいメッセージが……。



笑いすぎて死んでしまった年寄りがベンチにすわっている。でも，ガイコツになってしまうなんて，そんなバカな！　ムムッ，あのツエは？　コウモリさん，タスケテ〜〜。



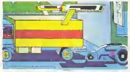


カギがかかってないのでトイレのドアをあけてみると，せっぱつまった形相の人がいた。彼の場合，３分以内に用をたさないとマズイんじゃない？　それにしても，変身しているとこんな不都合があったなんて知らなかったなあ。

トイレの裏側に回ってみると，壁にラクガキをしている少女がいた。字を覚えたてらしいんだけど，漢字もいくつか書けるようだ。お湯という文字や，時という文字もかけるんだねェ。

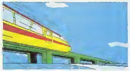
公園の中には，まるで動物園のようなサル山がある。このＢＧＭはまさか……!?　そういわれてみると，中央にそびえ立つイタは，映画の中にでてきたヤツと似ている。ちなみに，「イタ　サワル」「イタ　ミル」なんてやるとおもしろいヨ。

レンタカー屋の前にやってきた。ここで車を借りて，デゼニワールドへ乗りこんでいくなんてのも悪くないネ。ここにある車は，宇宙の引越し屋さんが使う「スタートラック」っていう車なんだって。



どこかで聞いたようなテーマソング，どこかで見たような制服——キミにはわかるかな？ボクは小さいころによくプラモデルを買って遊んだもの。店の名前の「雷鳥」というのを英語に直してみればわかるヨ。

デゼニワールドへ行くためには，やはりこのモノレールを利用するしかなさそうだ。ちゃんとキップを買って，ホームからモノレールに乗ろう。こうして，デゼニマンは，ただひとりワールドへ向かったのであった。



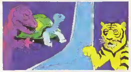
ADV2：デゼニワールド〜ランドからコスモイメージへ

ようやくデゼニワールドへたどり着いた。しかし，けっして気をゆるめてはいけない。ＨＡＬ３がキミの命を狙っているだろうし，ブタマルなんていうジャマ者もいるんだから。

ペタペタとついている足跡は，まさしくブタマルのものだ。落ちている紙には，おきまりのおどし文句が……。エーイ，このぐらいで引きさがってたまるか!!　ワレこそは天よりの使者（？）デゼニマンなるぞ！

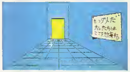
デゼニワールドの最初にあるのが，このランドというパビリオン。あたりには人っ子ひとりおらず，シーンと静まりかえっている。ヤヤ，ブタマルの足跡もランドの中へつづいているゾ！　これは気をつけなければ……。

ランドの中には，ロボットがたくさん展示してあったが電源が切れているので，どれひとつ動いてはいない。キングコングにギャオス，ガメラ（？）——どれもなつかしい怪獣たちだ。

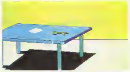


アレ？　こんなにすぐに出口に来ちゃっていいのかな？まさかそれほどアマくはないョ。ウソだと思うのなら，一度この出口から外へでてみなさい！

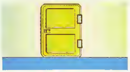
壁に張り紙やラクガキなどがある。この手の情報には，ほんとうに必要な物とそうでない物があるので，見わけることが大切だ。とりあえずは，全部メモしておくといいだろう。



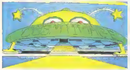
テーブルの上に，カギと紙が置いてある。これはもらっておくしかあるまい。



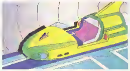
さて，ここがランドから脱出するためのドア。ひとすじなわでは開いてくれない。だけど，それほどむずかしいトリックではないので，うまく機転をきかせてみよう。ここで一句——柿食えば，ドアが鳴るなり法隆寺。



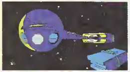
つついてやってきたのが，コスモイメージというパビリオン。このパビリオンは，ちゃんと営業しているようだ。さっそく中へ入ってみよう。

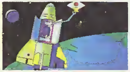


ＵＦＯ型の建物へ入ると，いきなり色つきのメガネをかけられてしまった。ここでは，最近はやりの３Ｄ映画をやっているようだ。では，映画のはじまり，はじまり〜？

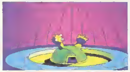


空飛ぶスタートラック，たばになったモノリス，せんすをふるスペースシャトル，とユニークな映像がつぎつぎにでてくるけど，見とれてばかりじゃいけません。ここから脱出するためには，少し発想の転換が必要だョ。

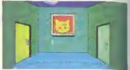




なるほど，こんなところに立体映像の投写システムがあったのか。



ロボットのガードマンがキミの行く手をはばんできた。さすがのデゼニマンでも，力づくではかないそうにない。



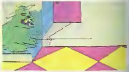
ＨＡＬ３の端末機がある。ここからＨＡＬ３をコントロールできればラッキーなんだけど，どうやらコイツは故障してしまっているようだ。使い道はないのだろうか？

コスモイメージの最後の難関が，このナンバー式のドアだ。でも，キミにとっては，この程度のトリックはなんでもないはず。チョチョイノチョイとクリアしちゃおうぜ！

ADV3：スターシップナゴヤ

大きいメロンのようなこの建物が，スターシップナゴヤ(通称ＳＳＮ)というパビリオン。まわりに生えたカリフォルニア風のヤシの木が，名古屋とは思えないくらいにファッショナブルだねえ。

まるで「デゼニランド」のホラマンションのように，ＳＳＮはいきなり入口の場面から中へ入れないようになっている。だけど，横にある銅像(ＳＴＡＴＵＥ)をうまく使えば，正面のドアが開いてくれるんだ。

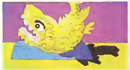


この場面には隠しコマンドがある！　画面上には何もないのに，「ＧＥＴ　ＰＡＰＥＲ(カミ　トル)」と入力すると，なぜか「ＯＫ」とでてくるんだ。いったいこれはナゼ？

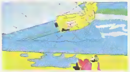
あっという間に，スターシップナゴヤの出口にやってきてしまった。でも，ここからすんなり外へでちゃうようじゃアマイ。壁にヒビが入っているのに注目してくれ。

テーブルの上にわざとらしくカードが置いてある。これがキャッシュ・カードならいいのになあ。だけど，暗証番号を知らなくちゃダメか——などとひとり想像をめぐらせる今日このごろのボクでした。

でた！　名古屋といったらやっぱりシャチホコ！　パッケージの絵にも使われているくらいだから，いつかは登場するんじゃないかと思ってたけど，これは大胆！　このシャチホコにもしかけがあるゾ。

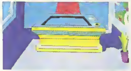


ギャーッ!!　ＳＳＮの建物がころがってきた！　つぶされるわけにはいかないから，逃げろ，逃げろ！　この場面は，「レイダース」のパロディなんだョ。



オヤ，むこうに事務所らしき建物が見えるゾ。クサイと思ったら，とにかく中へ入ってみよう。このゲームには「死ぬ」ということがないから，何をやっても平気だョ。

なんと，パソコンを使っている人が白骨になってしまっているじゃないか！　そして，ディスプレイ上にはＨＡＬ３のおどし文句が……。ＨＡＬ３さん，これ以上の妨害は，およしになってね。

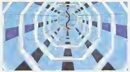


会議室のとなりの部屋のイスに腰をかけてみると，テーブルのディスプレイにブタ丸の顔が写しだされた。どうやら，この部屋がＨＡＬ３に近づくためのカギとなるようだ。ちなみに，このテーブルには音声認識装置がついている。

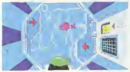
部屋がグラグラと揺れだし，デゼニマンは自分の体重が軽くなっていくのを感じた。そう，この部屋はエレベータになっていたのだ！　舞台はついに，デゼニワールドの地下へと移っていくのであった。

ADV4：デゼニワールド地下〜ＨＡＬ３との対決

地下の通路を１歩進むと，突然デゼニマンの背後のドアがガシャンと閉まった。キミは，ワールドの地下に閉じこめられてしまった。この場面で「ＴＡＬＫ」と入力するとＨＡＬ３の声を聞くことができるョ。

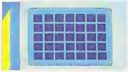


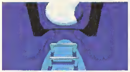
ズッシリとした鉄のトビラが，キミの行く手をふさいでいる。ボタンを押してトビラを開けてみると，なぜかそこには海が……。エッ，こんなところに入っちゃうの？



かわいそうに，おぼれてしまったデゼニマン。水をいっぱい飲んでしまって，おなかがバンバンにふくれあがっている。まあ，わざわざおぼれなくても，先へ進むことができるんだけど……。

この通風口が，地下から脱出するための非常口となってくれる。網がネジでしっかりと固定されているけど，ネジをはずす道具さえあれば，なんとかなりそうだ。でも，デゼニマンのあのおなかで，こんなに狭い場所を通ることができるのだろうか？





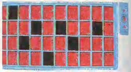
ようやく地上へ脱出できたと思ったら，そこにはすでにＨＡＬ３の魔の手がのびてきていた。「ウフフ，私の作ったロボットは優秀なのよ」――ＨＡＬ３の笑い声とともに，連行されていくデゼニマン。はたして，この先どうなることやら？

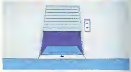
デゼニマンは，ＨＡＬ３の管理する牢屋の中に閉じこめられてしまった。寂しいからって，そんなにいじけちゃダメダヨ。ホラホラ，涙なんか流さないで――。

牢屋の入口にある鉄製のドアは，押してもたたいてもピクともしそうにない。コレを開けるためには，やっぱりカギが必要。入力単語をひとひねりしてみよう。

建物から脱出する途中で，デゼニマンはＨＡＬ３のメモリー・ルームを見つけた。「何をしようとしているの？」と，ＨＡＬ３もあわてているようすだ。それもそのはず，ここにＨＡＬ３の記憶が集積されているからなんだ。

ところがどっこい，ＨＡＬ３のほうが一枚上手(うわて)だった！　キミがメモリー・ユニットを抜き終える前に，彼女はすべての記憶を別の場所へ転送していたのだ。





ついにＨＡＬ３のＣＰＵルームへとやってきた。このコンピュータを止めさえすれば，デゼニワールドに再び平和が訪れるのだ。さて，どうやったらＨＡＬ３の機能をストップさせることができるのだろうか？

まずだれでも気づくのが，リセット・スイッチ。でも最近の機械は優秀で，ソフト上で本体リセットをすることもできるんだ(AppleやＦＭシリーズなんかがそうだよネ)。この場面だって，もちろん…。

つづいて目につくのが電源コード。しかし，ＨＡＬ３だってバカじゃない。大型コンピュータなどの場合は，たいてい非常用電源というものが用意されているものだ。コスモイメージのロボットと同じに考えてはいけないヨ。

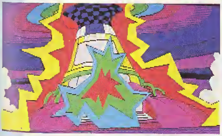
ＨＡＬ３の裏側には，小さなパネルがついている。そう，これこそがＨＡＬ３の自爆装置なのだ。「それは何？　私は知らないわ。人間というのは本当に信用できない」――どうやら，ＨＡＬ３自身もこの装置の存在を知らなかったようだ。

ところが，どうしたわけかかんじんの自爆装置が働いてくれない。どうやら，どこかが故障しているようなのだ。この場面での入力単語で悩んじゃう人も多いんじゃないかな？

ADV5：エピローグ～永遠のヒーロー(？)デゼニマン

自爆装置を押すと，ついにＨＡＬ３は姿を現し，冷たい声で叫んだ。「私は自爆装置を解除できないわ。私は死を待つだけになったのね」――なんだかかわいそうな気もするなあ。

ＨＡＬ３が光って何かが飛びだすやいなや，コンピュータが大爆発を起こした。どうやら，飛びだした光の玉は，ＨＡＬ３の「意識」だったようだ。彼女は自爆させられる前に自殺を選んだというわけだね。



ようやく使命を終えてグターッとしているデゼニマン。その前を，ブタ丸が挑発するかのように通りすぎていく。手にしたカンバンには，「バーカ」という文字が。ホントににくたらしいヤツだなあ。

建物の中に入ったブタ丸は，電気イスの力によって巨大化してしまった!!　ゲゲッ，これではゴースト××ターズのマシュマ×マンじゃないか！　早いとこヤツの弱点を見つけださないと，踏みつぶされてしまうゾ。

なんてことはない，ブタ丸は空気によってふくれあがっていたのであった。それを見破ったデゼニマンはブタ丸をぶじに元の体へともどしてやることに成功した。そして，物語は感動のエンディングへつづいていくのであった――チャンチャン。

ところで，このゲームには，オマケとして予告編とサントラテープがついているんだ。これを見てるだけでも，ゲームがやりたくなってきちゃうでしょ？

人気キャラクター“モズ・シバット”を生んだ本格的SFアドベンチャー・ゲーム！

ABYSS（アビス）

Humming Bird Soft

●対応機種
PC-8801シリーズ(5"ディスク)
FM-7(テープ,3.5"ディスク,5" ディスク)

価格：テープ版……4,500円
ディスク版…6,800円

アップル・マニアが集まって作った会社，ハミングバードソフトの自信作。『ザ・パームス』，『ザ・ナイト・オブ・ワンダーランド』の２作がファンタジックな内容だったのに対して，この３作目は本格的ＳＦを題材に作られている。それだけに根強いファンが多く，主人公のモズ・シバットは続編の『アビスⅡ～帝王の涙』で再度登場することになった。この『アビス』シリーズは以後も継続していくそうなので，ファンの人は期待していいだろう。

プロローグ

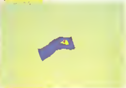
時は遠い未来。惑星間統合戦争も無事終結し，繁栄と平和を取りもどした「９惑星連合」に，新たな恐ろしい敵がせまっていた。その敵の名は，宇宙犯罪シンジケート ― 。

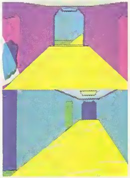
「連合の人々を救え！　シンジケートの基地を破壊せよ！」という命令を受けて，ひとりの戦士が飛びたっていった。元連合宇宙軍少佐モズ・シバットである。

ようやく敵の基地を発見したモズ・シバットは，単身で敵基地に潜入しようとするが，運悪く敵に発見されてしまった。そして，この惑星に関する記憶をすべて消され，牢屋に閉じこめられてしまったのである。早くこの惑星の座標を調べ，彼の戦友である24台のコンピュータ「シドのクルーズ」に知らせなければ！

ゲームは敵基地内の牢屋からスタート。キミは，すべての記憶を消されて，ここに閉じこめられてしまっているのだ。まずはまわりをいろいろと見てみよう。

鏡を見てみると，そこには当然キミの姿がうつっている。すべての武装をはぎとられ，紋章（ＥＭＢＬＥＭ）しか残っていない。どうにかして，この牢屋から脱出する方法を考えなければ……。

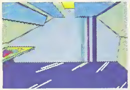




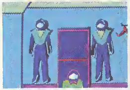
やっとの思いで，牢屋から脱出することに成功！　しかし，だからといって安心してはいけない。ここは敵基地のまっただ中。どこに敵が潜んでいるのかわからないんだから。

ほら，早くも敵の登場だ。だけど，コイツは目が悪いのか，キミのことを敵か味方か識別できないようだ。まあ，礼儀正しく行動すればいいんじゃないかな？

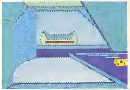
エイリアンの近くの部屋の中には，スターライト・スコープと小さなタイルがあった。持ち物数制限のないＡＶＧでは，もらえる物はすべてもらっておくのが鉄則だ（たまに例外もあるけどね）。

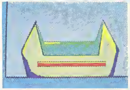


この部屋にはすぐに入ることができる。どうやら宇宙服置場のようだ。この部屋で何をするべきかはすぐにわかるよネ。

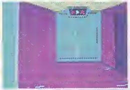


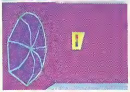
機材置場では生命維持装置（ＬＩＦＥＴＯＯＬ）を見つけることができる。これも宇宙を冒険するのに欠かせない品だ。でも，装置にはエネルギーが入っていないようだから，どこかでエネルギーをチャージしておかなくっちゃ。



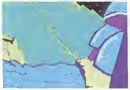


ここが敵基地のエアロック。ここから脱出すればいいわけだけど，もちろん外には空気がない。それなりの準備をしておかないと死んでしまう。エアロックの使いかたは，何回かやればわかると思うョ。

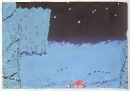


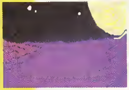


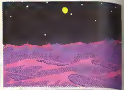
「ウ～」とサイレンが鳴りだした。キミの脱走がバレたにちがいない。こりゃ，モタモタしてたらつかまってしまうゾ。36計逃げるにしかず―。



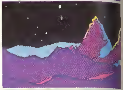
これはグッド・タイミング！こんなところにレイガン（ＲＡＹＧＵＮ）が!! これさえあれば，エイリアンの１匹や２匹はなんでもないはず。

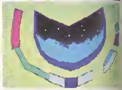




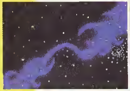


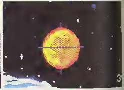
広大な惑星上を歩いていると，知らず知らずのうちにノドが乾いてくる。これ以上，水を飲まずに歩き回るのは危険だ。宇宙服のどこかに水がついているはずなんだけど……（写真がヒント）。





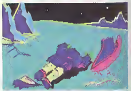
⬇ふと空を見上げると，星々が美しく輝いているのが見える。オッと，こんなところで見とれてちゃイケマセン。ところで，キミの使命って何だっけ？　ただ空を見るだけじゃ，アレを知ることはできないヨ。

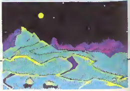




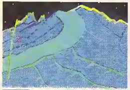
出た，虫のバケモノだ！今こそレイガンを使うときなんだけど，なんとレイガンにはパワーパックが入っていない!! パワーパックを見つけださないと虫にやられちゃうゾ。

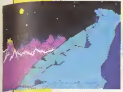
虫を倒せたからって，サッサと進んでいかないように。虫の体の一部があとあと役にたってくれるんだから。

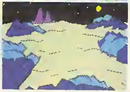




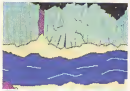
山のようなところの道を登っていくと，そこにはポツンと１本，タケのような木が生えていた。コレも手に入れておいたほうがいいんだけど，ただ「GET」じゃダメダヨ。

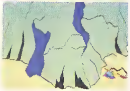




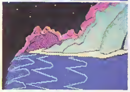


さらに進んでいくと，流れの速い川がキミの行く手をさえぎってきた。ここでは，さっき手に入れたアレを船のかわりにすればＯＫ。待てよ，このくらいの幅の川なら，×××することだってできるかも……。

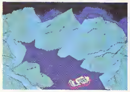


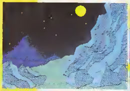


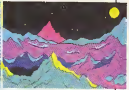
流れが速いと思ったら，目の前に滝が現われた！　なんとかして，船が流されるのを止めて向こう岸へ行かなければ―。まあ，棒高飛びの要領（ようりょう）だね。



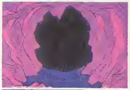
袋こうじのような場所でトレーサー（ＴＲＡＣＥＲ）を発見！　でも，トレーサーっていったい何だろう？　それはボクにもわからない。ただひとつ言えることは，トレーサーが光を発する道具だということだ。

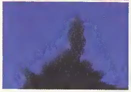




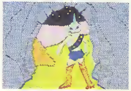


トレーサーがあれば，この洞窟の中へ入っていくことができる。ただし，トレーサーのバッテリが切れかかっているから，注意が必要だ。

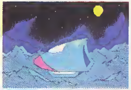




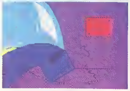
さて，この場面がこのゲームで最大の難関。原住民のエイリアンがキミの進路を邪魔してくる。あることをして，キミが敵意を持っていないことを示さなければいけないんだ（そういえば，『アビスII』でも同じようなトリックがあったよね）。

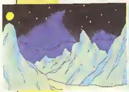
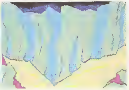


前の場面がクリアできたからって，すぐにこの場面へ来てしまったキミ，それではアマイ！　武器がなければこのシンジケート員を倒せるわけがない。前の場面でもうひと工夫してみよう。

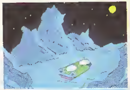
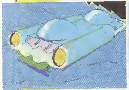


シンジケート員のホバーカーには，とにかく乗りこんでみるべし。どこかにバッテリが隠されているからだ。もちろん，生命維持装置のバッテリをチャージしてやればいいのサ。

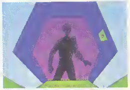


オッ，この見覚えのある宇宙船は──そうだ，やっぱりキミの宇宙船だ！　ようやくモズ・シバットの記憶ももどってきたようだ。持ち物を使って宇宙船のドアを開けよう。

エアロックに入ると，目の前に黒い人影が!!　シンジケートのパトロールなのだろうか？　アセる気持ちはわかるけど，過激なことはやめたほうがいいと思うヨ。

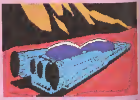
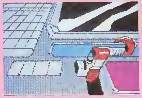


長い道のりをへて，ようやく宇宙船のコックピットに到着。フィナーレはもうすぐだ。ここから先は，キミ自身の力でがんばってみてほしい。

このゲームを解き終えると，ハミングバードのAVGシリーズのCMが流れる。なかなか心にくい演出だネ。

『テープ・アビス』はひと味ちがう！

最近になって，この『アビス』のテープ版『テープ・アビス』が発売になった。原作の発売から１年以上も経過してのことなので，グラフィックや内容などがいろいろなところで改良されている。写真を見て，こちらの雰囲気も味わってほしい。

洗練されたSFストーリーを瞬間表示のグラフィックで表現したSFアドベンチャー！

ABYSS II（アビス）帝王の涙

Humming Bird Soft

●対応機種
PC-8801シリーズ(5"ディスク)
PC-9801シリーズ(5"2DD，5"2HD，3.5"2DDディスク)
FM-7シリーズ(5"ディスク，3.5"ディスク)
X１シリーズ(5"ディスク)
価格：6,800円
MZ-2500(近日発売)

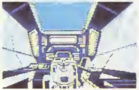
ハミングバードソフトと言えば『地獄の練習問題』『リキャプチャー』などで知られるＡＶＧの大手メーカー。その最新作がこの『アビスII～帝王の涙』だ。瞬間表示による美しいグラフィックと，ＳＦを題材にした洗練されたストーリーがこのゲームの売り物。もちろん，モズ・シバットが主人公。物語は前作「アビス」から続いている。最後にわかる「帝王の涙」の正体には，きっとキミも驚いてくれることだろう。ハミングバードソフトならではの，キラリと光る１作だ。

あらすじ

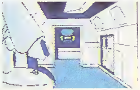
「帝王の涙」──それは，外宇宙辺境星系に伝わる伝説の最終兵器。それを手に入れた者は，全宇宙を支配できるという。標準宇宙紀3006年，元連合宇宙軍少佐モズ・シバット（キミ）は，悪党グリンプの巧妙なワナにおち，超小型中性子爆弾を体の中にしかけられてしまう。グリンプの要求は，探険家アブナブに協力して「帝王の涙」を探しだすこと。断われば，体が大爆発！もはや，選択の余地はない。しかし，悪党グリンプのこと，「帝王の涙」を渡しても素直に爆弾を取り除いてくれるとは思えないのだが……。はたして，この冒険の結末はいかに？

「座標135504の惑星周回軌道に入りました。スクリーンに惑星をうつします」──と，コンピュータの金属的な声が室内に響きわたる。ここは，キミの愛機ナターシャII号のコックピット。いよいよ「帝王の涙」を求めて，冒険のはじまりだ！

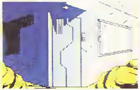
どうやって宇宙船を操縦したらいいのかわからないなあ，なんて悩んでるキミ。この船はフルオート操縦だから大丈夫。ところで，操縦席の大きなイスは，主人公のモズ・シバットの体に合わせて作られた特注品だって知ってた？



ここが，ナターシャIIの最後尾にある転送ルーム。この機械に正しい座標を入力すると，いろいろな場所にワープしたり，転送されたりできるんだ。この冒険中には，キミは何度もこの部屋を訪れることになるだろう。オヤ，壁についているコレは……？



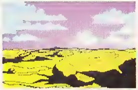
「帝王の涙」についてのカギを握る人物，アブナブに会うために，ライト星という星にやってきた。目の前にあるのが，そのアブナブの家だ。ドアにはカギがかかっていないようなので，とにかく中に入ってみよう。



わりとキチンとかたづいた部屋の中だ。こういう場所で何が得られるかは，だいたいきまっているよね。「アレはやはりスゴイ物だ……。グリンプなどには渡せない……」ムムッ，物語がだんだんシリアス化してきたゾ。

ワァ♡　かわいいピンナップだなあ。どことなくパンクっぽいヘアー・スタイルをした女の子が，とても魅力的。もちろん，このピンナップもゲームに関係あり。だれだい，この写真を切り抜いて保存しておこうなんて考えてるのは!?

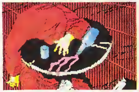
ライト星は，その大部分が広大な砂漠によって形成されている星だ　だから，1歩でも道を踏みはずしてしまうとこのとおり，はてしない砂漠に迷いこんでしまう。この砂漠は，マッピングすることもできないという恐ろしい場所なのだ。



ちゃんとした道を歩いてくれば，ライト星にあるただ一つの町にたどりつくことができる。ここの場面のグラフィックには，注目してみるべし。お店ののれんが，風になびいてユラユラと動いているのダ／これぞ，最近はやりのアニメーション処理／

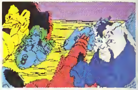
町の中心には，とても暗い雰囲気のする酒場がある。AVGやRPGでは，酒場にいる人たちから大切な情報を聞きだすというパターンが，しばしばでてくる。だけど，情報を聞くためには，やっぱりそれなりのことをしなくちゃね。

酒を飲みすぎて酔いつぶれている男――どこの星にも，こういうヤツはいるもんだなあ。本当なら近寄りたくはないんだけど，ゲームを解くためには，そういうわけにもいかないョ。

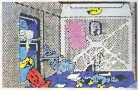


赤いローブの男は，急に目を光らせて，キミのことを見つめてきた。はたして，コイツは何者なのか？ナイショで教えちゃうと，この男も「帝王の涙」についての大きなカギを握っているんだ。

ここは，町はずれにあるジャンク屋。この店の主人は商売上手なヤツで，よほど高価な物をださないと，品物を売ってくれない。ちょっと頭にくるけれど，コイツのお世話にならないと，ゲームを解くことはできない。

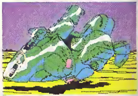


ヤヤッ，これはどうしたことだ？　さっきまでキチンとしていた部屋の中が，メチャクチャに荒らされている!!　いったい，ダレが何のためにこんなことをしたんだろう？

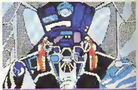


なんと，アブナブが殺されている!!　これで，「帝王の涙」に関する手がかりは消えうせてしまった。何者かが，キミの冒険の邪魔をしているにちがいない。アブナブよ，おまえのかたきはきっと取ってやるからな／

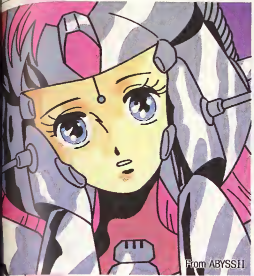
ジャンク屋から，やっとのことでホバーカーを買いあげた。これさえあれば，ライト星の砂漠も簡単に横断できることだろう。さっそく，乗りこんでみるとするか――。



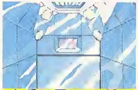
エーイ，ジャンク屋のヤツめ／　不良品を売りつけやがって!!　いくらボタンを押しても，エンジンがかからないじゃないか／　ここでは，いくら正攻法で攻めてみてもダメ。故障した物というのは，思わぬ方法で直るもので――。

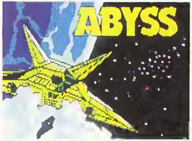


ホバーカーでやってきたのは，エレベーターとウインチの見える場所。なるほど，ウインチにつりさがっているエレベーターで，下へ降りていけるのか。だが，アセッてもなにもいいことはない。注意1秒，ケガ一生――。



エレベーターを降りると，金属製のドアの前にたどりつくことができる。ここか問題のアブナブの研究所なのだ。この研究所にはダレでも簡単に入れるようになっているのだが，どうやらそれには理由があるようだ。

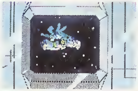




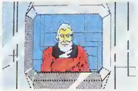
ついに，アブナブの作ったアンドロイドが登場／　キミがあることをすれば，このカワイイ女の子(?)はキミの相棒になってくれるんだ。彼女さえ味方にしてしまえば，冒険がかなり楽になるゾ。

なお，この女の子には，キミの好きな名前をつけてあけることかできるんだ。こういうのは，今までのゲームにない企画だネ。エッ，ボクは彼女になんて名前をつけたのかって？　もちろん，「MOMOKO」にきまってるでしょ／

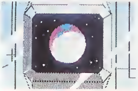
MOMOKOといっしょに愛機ナターシャII号にもどり再び航海をはじめると，目の前の空間に突然巨大な戦艦が現れた。さすがのモズ・シバノトでも，まともに戦っては勝ち目のなさそうな戦艦だ。



その戦艦から通信が入ってきた。「こちら宇宙軍戦艦ティンティリーの艦長コイ・サヒバだ。ここから先は現在閉鎖されている。すみやかにおまえの身分を明らかにせよ」――さあ，キミならどうする？

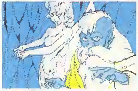


あれに見えるは，タフストロック星。MOMOKOに教えてもらった，最後の×××がある星だ。さあ，気を引きしめて着陸しよう。



こいつらは，いったい何だ？タフストロック星に降りるやいなや，周囲を住民たちに囲まれてしまった。どうやら，キミのことを侵略者だと思っているらしい。なんとかして，敵意がないことを示さないと……。

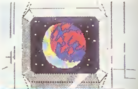
「何をしにきたんだ？　お若いの。わしらにはもう何も残っていない。「帝王の涙」は盗まれてしまった。それを動かす2枚の×××もなくなってしまった」とタフストロック星の長老は言っている。しかし，この星に手がかりがあるにちがいないのだ。

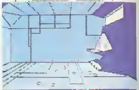


この白い彫刻は，ウオニーの像という。長老の話によれば，この像は何年か前から死んでしまっているのだそうだ。キミには，この像を生き返らせることができるかな？

タフストロック星からの帰路で，ナターシャII号の無線がグリンプからの通信を受信した。「モズくん，久しぶりだね。探偵ごっこは，はかどっているかね？」エーイ，うるさいヤツめ！　だれのために，こんなに苦労していると思ってるんだ!!

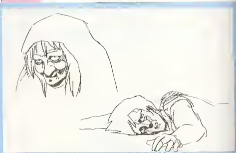
メイン・スクリーンに，美しい惑星が見えてきた。さあ，いよいよこのゲームのラスト・ステージだ。今までのすべての謎がついに解き明かされるのだ(ゲームを解き終えると，感動的なキャラクター紹介があるのでお楽しみに)。

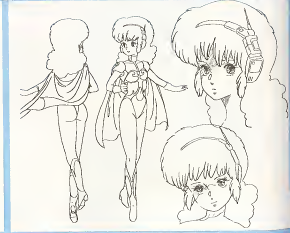




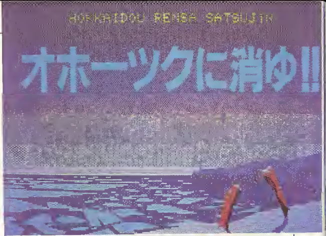
「ABYSS II」の設定イラストを㊙公開！

某月某日，ボクは，ハミングバードソフトの開発責任者，今西氏から，超極秘資料を入手した。それが，このキャラクター・イラストだ。ベーマガ読者にだけ，特別にお見せしちゃおう。キミの好みに合わせて，色を付けてみてはいかがかな？





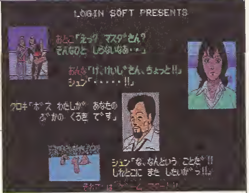
堀井雄二氏の力作！本格的ストーリーで展開する推理アドベンチャー・ゲーム



オホーツクに消ゆ！

LOGIN SOFT

●対応機種
PC-9801シリーズ(5"ディスク2枚組)
PC-8801シリーズ(5"ディスク2枚組)
FM-7シリーズ(5"ディスク2枚組)
PC-6001シリーズ(テープ)
MSXシリーズ(テープ)
価格：テープ版……3,800円
ディスク版…6,800円



ＡＶＧファンの人に絶対おすすめできるゲームがこれ。『ポートピア連続殺人事件』『軽井沢誘拐案内』とヒット作を生みだしている堀井雄二氏の『ポートピア～』に続く２作目の作品だ。なんといっても，最初から最後まで計算しつくされたストーリー展開には驚かされる。ひとつひとつのできごとが，つぎの事件への伏線となっていて，まさしく連鎖(れんさ)的に物語が展開していくのだ。

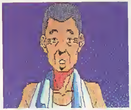
かつて，これほどまでにストーリーのしっかりとしたAVGがあっただろうか？ さらに，入力方法はテンキー入力(採用したのは，このゲームが史上初)で，初心者にも非常になじみやすい。AVGライブラリーには欠かせない作品と言えるだろう。

あらすじ

ある日，東京湾の晴海埠頭(ふとう)に，ひとりの男の死体があがった。酔っぱらいどうしによる単なるケンカ──。はじめはだれもがそう思った。ところが，これをきっかけとして北海道でつぎからつぎへと殺人事件が起こっていく。いったい，この事件の背後にあるものとは何なのか？　はたして，キミにはこの事件の謎を解き明かすことができるだろうか？

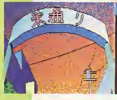
東京湾晴海埠頭(ふとう)に男の死体があがったとの知らせを聞いたキミは，部下の黒木を連れて，さっそく現場にかけつけた。すでに警官が，死体発見者の取り調べを行なっており，ただならぬふん囲気だ。

彼が死体発見者の高野さん。けさ10時ごろ，死体が水面に浮かんでいるのを見つけたそうだ。ふつうの推理小説では，発見者が真犯人であったりする場合が多いんだけど，今回の事件ではちがうようだね。



ムムッ，このチラシは!? とりあえずは，この店に行ってみるしかあるまい。「写真でも見ればなにかわかるかも」と，店の人は言ってるけど…・。

高田馬場の栄通りにある，キャバレー・ルブランにやってきた。アイソのよさそうな呼びこみのオニイサンが，通る人につぎつぎと声をかけている。彼も，今回の事件に関する情報を知っているかもしれないゾ。



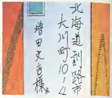
「あら，おにいさん，お若いのね。アケミ，ほれちゃいそ！」とでてきたのが，なかなか美人のアケミちゃん。キミは捜査中なんだから，彼女とベタベタしてちゃダメダヨ。

彼女が，この店でNo.１のエミーちゃん。「ハジメマシテ，アタシエミーヨ。」アレ？　どこかで聞いたようなしゃべりかただね。そういえば，どこかのメーカーから，「ＥＭＭＹ」なんていうゲームが発売されてたっけ。

いかにも水商売っぽい感じをただよわせている，ルナというホステス。彼女が，殺された人物に関する貴重な情報を知っているんだ。いろいろと話しかけてみよう。

ガイシャ（被害者のこと）は，どうやらこの高田旅館にとまっていたらしい。彼の部屋には，彼の持ち物と思われるカバンが置きっぱなしになっていた。ようやく，ガイシャの身元が明らかになりそうだ。

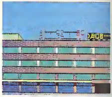
ガイシャは，なんと北海道の住人だった！　舞台はこれから，北海道へと移っていくのだ！　（タイトルの「オホーツクに消ゆ！！」の意味がやっとわかったでしょ？）



「東京からいらっしゃった刑事さんですね。ボクは北海道警察の猿渡俊介です」――彼が今回の事件でキミの部下となって活躍してくれる，猿渡俊介。通称シュン。堀井氏の前作『ポートピア連続殺人事件』のヤスのような人物だと思ってもらえばいい。

「やあやあ，遠いところをわざわざご苦労さまです」と登場したのが，刑事部長の山部。彼の話によると，北海道では今，北竜会というヤクザが不気味な動きをしているそうだ。

キミの捜査は，釧路駅前からはじまることになる。シュンに命令するようにして，言葉を入力していけばいいんだ。といっても，テンキー入力だから，とっても楽だよネ。



封筒のあて先に書いてあった大川町というところへやってきた。タイミングのいいことに，右側にいるのが増田の妻のようだ。いろいろと事情聴取をしておこう。

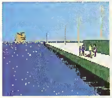
増田の妻から聞いた情報をもとに北浜へやってくると，なんと，そこでも殺人事件が起こっていた！　ガイシャは，増田の知りあいの飯島幸雄という人物。この二つの殺人事件には，なにかつながりがあるのだろうか？

飯島の息子の真二を呼びだしてみた。「そういえばオヤジは，だれかにゆすられていたようだった」と，彼は言うのだが……。さらに真二からは，もう一つ大切な情報を聞きだすことができるんだ。

札幌のススキ野には，「コロボックリ」という名の炉ばた焼き屋がある。この店の主人の源さんというのが，殺された増田にそっくりなのだ！　この人物，はたして今回の事件に関係があるのだろうか？　それとも……。

つづいてやってきたのは，刑務所があることで有名な網走の街。なんでも，地元から大臣がでるらしく，街はお祭りさわぎだ。

ゲゲッ！　網走港にまたもや水死体があがった！！　今度は東京都目黒区に住む大手スーパー社長の白木雄九郎という男が殺されたのだ。ウーム，よくもつぎからつぎへと…・，まさに連鎖（れんさ）殺人事件だぜ！



「しゃ，社長！！　私には摩周（ましゅう）湖へ旅行するっていってたのに。網走へ行くなんて，ひとことも……」そう叫びながらかけこんできたのが，白木の秘書の坂口。どうも，白木の行動には，不審（ふしん）な点が多かったようだ。

摩周湖のほとりには，野村真紀子という女性がひとりたたずんでいる。この場面で何をしたらいいのかわからずに，悩んでしまっている人も数多くいることだろう。彼女は，このゲーム中でとても大切な役割をはたすのだヨ。フフフ……。

連鎖殺人事件被害者一覧

★増田文吉

死体が晴海埠頭に浮いているのを発見される。実家は北海道釧路市。今までいろいろなアブない橋を渡ってきたらしい。妻は人から恨みをかうような人ではないと言っているが，いっぽうではいいかげんな人だという噂もある。ススキ野のコロボックリという炉ばた焼き屋に，うりふたつの人物がいる。

★飯島幸雄

北浜の浜辺に死体があがる。死因は後頭部を鈍器でなぐられたこと。殺される前の数日間は，そわそわして落ち着きがなかったという。だれかにゆすられているような形跡も見られ，通帳から50万円ほどなくなっているというのも気になる。若いころは，北海道で新聞記者をやっていた。

★白木雄九郎

東京都目黒区に住んでいる，大手スーパーの社長。網走港に水死体として発見される。ポケットには金が残っているので，物とりの犯行ではないと思われる。

数日前からヤクザに追われていたという証言もあり。秘書の坂口が重要なカギを握っているらしいのだが……。

★白木達男（？）

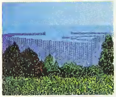
知床五湖で殺された謎の人物。白木という名前は，ひょっとして白木雄九郎と関係があるのでは？　カップルでかがや旅館に宿泊し，知床五湖へデートにきたときに殺されたらしい。

住所は函館市螢町ということだが，どうも不審な点が多い。

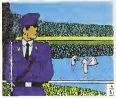
★源さん

ススキ野の炉ばた焼き“コロボックリ”の店員。わこと温泉で殺されているのが発見される。何も知らなそうな顔をしていて，実はゲームの一番大切なカギを握っている人物。彼が殺された場面を見ることができたら，ゲーム解決の日は近い。

北海道というと，カニを思いだす人もいるだろうけど，中でもとくにおいしいと評判なのが，ここ紋別。やるべきことをやってからここへくると，不思議な情報を聞くことができるんだ。



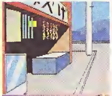
「たいへんです！　知床でまたも殺しだそうです！」――もうイヤだ，なんだって，こうも簡単に人が殺されるんだ？　これで４人目の死体。この事件は，いったいどうなってるんだろう？



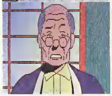
死体の発見者は、中野和雄・由美子という新婚旅行中のカップル。知床五湖を散歩していて、偶然死体を見つけたのだそうだ。せっかくのハネムーンなのに、アンラッキーだねえ。

近くの駐車場に立ち寄ってみると、売店のおばさんが犯人らしき人物を目撃していた。その話によると、ガイシャはカップルで遊びにきていて、連れの女の人がクサイというのだ。ウーン、事件はますます複雑になってきたゾ。

知床半島のなかほどに、ウトロの街という観光地がある。そこで一番有名なおみやげ屋さんが、この店だ。300円で名物のペナントを買うことができるけど、キミにはそんなヒマはないはずだよね。



ホシを探し求めて、かがや旅館にやってきた。ここでは、殺された男とその妻の、名前と住所を知ることができるんだ。なんでも、彼らは函館市螢町というところに住んでいるらしい。



コラコラ、芸者さんなんか呼んじゃダメだって！　3時間もロスタイムしてしまったじゃないか。捜査に支障をきたしてしまっても知らないからナ！

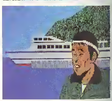
函館の街で聞きこみをしてみると、街の人は、ホタルイカは知っていても、螢町は知らないという。あの2人め、住所を偽って書いていたんだな。おかげで、またもや手がかりがなくなってしまった……。

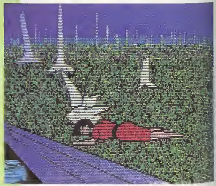
しかたなく訪れたのは、美しい阿寒湖。アイヌの民族衣装を着た人たちが、写真屋に記念写真を撮ってもらっている。こういう商売の人なら、土地のうわさ話に詳しいかもョ。

ヤクザみたいな連中が大勢泊まっていたという、まりも屋旅館。もしや、ガイシャ夫婦も泊まっていたのでは？　いずれにせよ、決め手となる物がひとつ欠けている気がするなあ。

オヤ、また野村真紀子さんがいるゾ！　こんなところにずっといるなんて、なにか悩みごとでもあるのだろうか？　だけど、彼女はなにもキミに教えてくれない。グスン。

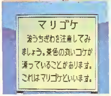
ゴチャゴチャと歩きまわっているうちに、ウトロ港へやってきてしまった。船員らしき男の写真をとろうとすると――ガチャン!!　ひえ〜〜〜、なんだって、人のカメラを壊したりするんだヨォ〜〜〜。



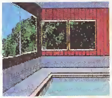


道警の前で、シュンが刑事ドラマ調に叫んだ。「ボスッ、タイヘンなことがわかりました。なんと網走港で死んでいた白木の肺からは海水でなく真水(まみず)がでてきたそうです。しかも、マリゴケとかいうものも検出できたとか…」

マリゴケといえば、屈斜路（くっしゃろ)湖。立てふだを見てもらえばわかるように、マリゴケが大量に生息している湖だ。アレ？　あんなところに、さっきはいなかったオバサンがいるゾ。どれ、聞きこみをしてみるか――。



屈斜路湖の近くには、わこと温泉という温泉があった。湯舟の窓からは、美しい湖と深い緑の森が見える。一度は行ってみたくなるような温泉だ。



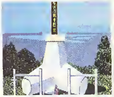
ムム、温泉の壁にこんなラク書きが！　飯島幸雄、白木達九郎――いずれも今回の殺人事件のガイシャじゃないか!!　はて、この「むらきすけ」というのは、ダレのことなんだろう？

再び紋別の駅前にやってくるとさっきは聞きだせなかった新しい情報がいろいろとわかる。オバサンたちの話によると、飯島という男は、戦後まもなくここで新聞記者をやっていたそうなんだ。

さて、ここはどこでしょう？　アノ謎を解いていない人は、この場面を見ることができないはず。ここへやってくると、またもや1人の人物の消息が絶えていることがわかるんだ。

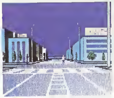
「アッ、刑事さん、ちょっと待ちなされ！」と言って、オバアサンがキミにくれたのは、この土地の特産品のニポポ人形。目の下についているキズは、まるで人形が泣いているかのようだねえ。

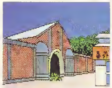
紋別の小高い丘の上には、町を一望できる展望台がある。ここにある慰霊碑（いれいひ）は、昭和24年に紋別沖で1隻の漁船が沈んだときに建てられたんだってサ。オッ、あんなところに××が…。



紋別港にある港湾管理事務所という場所も、一度は訪れてみるべし。今回の連鎖殺人事件の背景がおぼろげながらに見えてくるはずだ。この時点で犯人がダレなのかがわかったら、キミは一流の刑事だヨ。

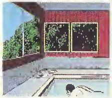
網走の町中を歩いていると、シュンが血相を変えて飛んできた。「ボス！今、道警の友人から連絡があって、事件の捜査を打ち切るように、上からの大きな圧力がかかりはじめたと知らせてくれました。いずれ、正式な捜査打ち切り命令がでるそうです！」





これはグズグズしていられないと，大急ぎで網走刑務所へやってきた。近くにある有名な番外地即売所では，キミの持っているのと同じニポポ人形を売っている。

彼がニポポ人形の作者，南田仁五郎。だけど，せっかくやってきたというのに，彼は知らぬ存ぜぬの一点張り。おかしいゾ，そんなはずはないのだが…。



なんと，またまた新たな死体が！ この場面を見れた人は，事件解決まであと１歩。ここから先の展開はキミ自身の手で見てみてネ。練りに練った堀井雄二氏のストーリーは，きっとキミのことを十分に楽しませてくれると思うヨ。

幻のムー大陸に隠された謎とは何か？ AVGコンテスト優秀作品

ムー大陸の謎

マジカル・ズゥ（ストラットフォード）

●対応機種
FM-7シリーズ（5"ディスク，テープ）
X1シリーズ（3"ディスク，テープ）
MSX（テープ）
SMC-70シリーズ（3.5"ディスク）
価格：5"ディスク版…5,800円
3.5",3"ディスク版…6,200円
テープ版…4,800円

マジカル・ズゥか開催した第１回アドベンチャー・ゲーム・コンテストの優秀賞受賞作品。かなり昔の作品なので画面数は少なく，ストーリーも単純だが，コンテストに応募したプログラマーの努力のあとがうかがえる。今も，ボクのところに質問のハガキが多いという事実も，見のがすことができない。なお，同コンテストからは，『黄金の墓』『ピラミッドの謎』というソフトも誕生した。

プロローグ

大いなる海原。360度の水平線。主人公は豪華客船で南太平洋を旅していた。

最初は優雅で楽しかった船旅も，毎日毎晩海に囲まれて過ごすうち，しだいに退屈なものとなってきた。ちょうどそのころ，彼は一見風変りな老人の船客と親しくなった。その老人は，大学で考古学の教鞭（きょうべん）をとっていて，調査のためにこの船に乗り合わせていた。

親しくなってからは，老人は毎日のように世界各地の古代文明について語ってくれた。老人の話は，カビの生えた，かた苦しい講義ではなく，いつもロマンと夢にあふれていた。主人公はいつしか老人の話を楽しみに待つようになり，しらずしらずのうちに古代文明についての多くの知識を身につけていた。さまざまな古代文明の中でも彼が興味を持ったのは，幻のムー大陸についてだった。

ある晩，老人はムー大陸の数々の謎を語り明かしてくれた。それはおとぎ話のようにも聞こえる話だった。老人の目的地である南太平洋のある小島には，そのムー大陸の秘密を解き明かす鍵があるのだという。老人がMARIと呼んでいる小型コンピュータには，ムー大陸に関するデータがすっかり整理されていた。そのデータによると，島にはぼう大なムーの財宝が今なお眠っているのだと老人は打ちあけてくれた。老人の目は，まるで青年のようにキラキラと輝やいていた。老人は，小型コンピュータMARIを大切に膝（ひざ）にかかえると，ムー大陸の謎はもう解けたようなものだといって，明るい声で笑った。

夜半から吹きだした風で船は大きく揺れていた。彼はさきほどの老人の話の興奮も冷めぬまま，ベッドに横たわっていた。

突然，船は大きく傾き，彼は壁に強く打ちつけられた。老人のことを思い，彼の客室にかけつけた。老人は頭から血を流し，主人公を見ると，いつも持ち歩いていたMARIの入ったアタッシュ・ケースを指さし，そのまま息絶えた。夢中でそのケースをかかえた彼は，救命ボートにいそいだが，時すでに遅く，大波は客船を，ひとのみにしてしまった。

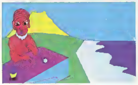
気が付いてみると，彼は海岸に打ち上げられていた。意識がもどるにつれ，昨晩のことを思いだしてきた。彼は難破した船から嵐の海へ投げだされたのだ。だが，夢中でアタッシュ・ケースにしがみつき，漂流するうちに奇跡的に助かったようだった。

この島はどこだろう。もしかしたらあの老人が言っていた幻のムー大陸の秘密が隠されている島ではないだろうか……。一瞬（いっしゅん）彼はそう思った。もしそうであるなら，あの老人の意志を受け継ぎ，この目でムー大陸を見てみよう。そして，いまなおここに残るというムーの財宝を見つけだしてやろう。

幻のムー大陸を求める決意をした彼は，わきあがる不思議な情熱に支えられながら，一人海岸に立つのであった。

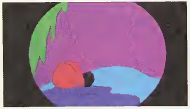
アタッシュ・ケースとモアイのある海岸が，このゲームのスタート地点。砂浜に落ちているアタッシュ・ケースはダミーなので，モアイに注目してみよう。ほらね。小さな××が見つかったでしょ？

この場面の馬はロープがないとつかまえることができないから，まずはモアイを動かしてみるべし。ただし，ただ動かすだけではダメ。上とか下とか方向を考えなくちゃ（マニュアルの動詞一覧表を見てネ）。そうそう，動かしたモアイは，必ず元にもどしておくこと。

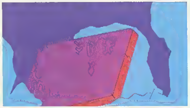


このおじいさんは原地の商人だそうで，キミがあとで必要になる品を持っている。しかし，ここは物々（ぶつぶつ）交換の世界。それなりに価値のある品を持ってこないと，おじいさんもそれを売ってくれない。どうやら，彼は生きた乗り物を欲しがっているようだヨ。

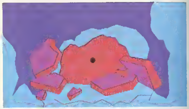
湖と洞窟が見える。オヤ？　湖に浮いているコレは何だ!?　ムフフ，こんなところにあったのか。これで馬をつかまえることができそうだゾ。



洞窟の中はまっ暗ヤミ。キミが明かりをともす物を持っていれば，こうやって周囲を見渡すことができるんだ。ヤヤ，こんなところにこんな物が……。よーし，これを持ってひと泳ぎ！



気がつくと，キミはいつの間にか文字盤の前に流れ着いていた。この文字を読むことなんてできそうもない。エーイ，さっき手に入れた道具でガシャンと××しちゃえ！



文字盤がなくなると，こんどは大きな石がキミの目の前に現われた。石に小さな穴があいているのに注目！　この穴に入りそうな物といえば……。

洞窟を抜けだすと，そこには７体のモアイの像がそびえ立っていた。彼らは，キミに何かをうったえかけているようだ。キミがどこかで呪文を聞いていれば，この場面は解決できるはずだヨ。

ついに，最後の難関の太陽の門の前へやってきた。ここでは，キミが持っていてまだ使っていない二つの物をフルに活用すれば，道は開けるゾ。太陽の門を開けることができれば，一件落着だ。

ルーム・サーチ形式ＡＶＧの古典。あなどることはできないハードな作品だ。

ミステリーハウスII

マイクロキャビン

●対応機種

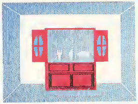
MSX(テープ：3,800円)
PC-6001シリーズ(テープ：4,800円，3.5"ディスク：5,800円)
PC-8001mkII/SR(テープ：3,800円)
MZ-80B(テープ：3,800円，5"ディスク：9,800円)
※MZ-2000(テープ：3,800円，5"ディスク：9,800円)
FM-8(5"ディスク：9,800円)

(注)※ＭＺ-2000用のみ，Vol 1 とVol. 2の２種類あり
発売中止のものもあります。

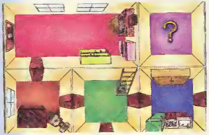
日本初のグラフィックAVG『ミステリーハウス』の続編。前作にくらべると内容が数倍もむずかしくなっている。なんといってもプレイヤーを悩ませるのが，持てる物の数が二つに制限されているということだ。ムダのない行動をしないと，けっしてゲームを解き終えることはできない。かなり昔の作品ながら，パズル的要素の強い難解なAVGと言っていいだろう（なお，この記事はＭＳＸ版をもとにして書かれています）。

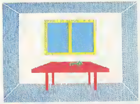
1F　この階で手に入る物

- カップ(CUP)
- フォーク(FORK)
- ナイフ(KNIFE)
- サラ(DISH)
- ハシゴ(LADDER)
- ロウソク(CANDLE)
- カートリッジ(CARTRIDGE)
- グリーンキー(GREENKEY)

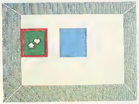


キャビネットの中には，フォーク，ナイフ，サラの三つの品物があった。このうちのどれかひとつは，地下室へ行くための，だいじなカギとなってくれるんだけど……。

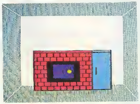




テーブルの上にグリーンキーを発見！　このゲームでは全部で四つのキーがでてくる。順序よくキーを取りかえていくことが必要だ。ちなみに，グリーンキーはこの階で使うんだヨ。

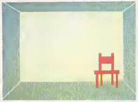


絵を動かすと，壁にポッカリと穴があいていた。もしかしたら，ここから外へ出られるのでは……？　必ずセーブゲームをしてから，ためしてみるように。



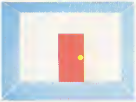
ムム，暖炉の中にドアがあったゾ！　でも，こんなに小さなドアを通れるなんて不思議だネ。そうか，ここを通っていけば，例の部屋に出られるのか。

イスの上に置いてあるメモ，これを読むためにはひと工夫が必要。字が小さくて読めないんだから，何かレンズのかわりになるような物を持っていれば……。

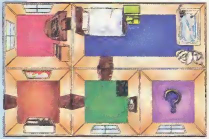


この部屋の天井にあいている穴から2階へと上がっていける。ただし，キミがジャンプしてとどくような高さじゃないから，アノ道具が必要だ。

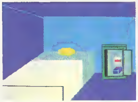
1階の南東にあるドア。ダイヤを持ってここから脱出すれば，ゲームは無事終了だ。しかし，このドアにはもちろんカギがかかっているし，そのカギを開けるためには数々の謎を解き明かさなくちゃならないんだ。

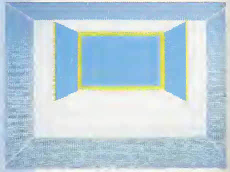


2F この階で手に入る物
タバコ(TOBACCO)
マッチ(MATCH)
紙(PAPER)
レッドキー(REDKEY)
ピンクキー(PINKKEY)

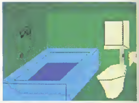


ベッドの横にあるラックからは，タバコとマッチが見つかる。どちらかひとつの品には，あとでお世話になるんだヨ。





一見すると何のトリックもなさそうなトイレだけど実はこの場面では，たいせつな情報を得ることができる。まあ，運をつかめるかどうかはキミしだい！（ちょっと下品だったかな？）

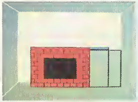


この絵の裏側に隠し部屋がある！　わりと基本的なトリックだから，キミもすぐにわかることだろう。だけど，これまたせまい通路だねえ。

配置物　日本語←→英語対応表

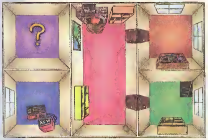
キャビネット	CABINET
冷蔵庫	REFRIGERATOR
テーブル	TABLE
イス	CHAIR
絵	PICTURE
暖炉	FIREPLACE
ラック	RACK
金庫	SAFE
時計	CLOCK
ドア	DOOR
窓	WINDOW

隠し部屋の中には，暖炉とラックがあった。この場面では、キーをひとつ手に入れることができる。いわゆる“キーの交換”を行なうのサ。

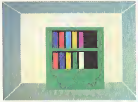


さて，この場面が第1の難関。時計（CLOCK）に関する情報を，キミはどこかで得ていないかな？　この場面の入力単語はメチャクチャ難しいので，和英辞典を使っていろいろと調べてみよう。ヒントを教えると「A」ではじまる6文字の単語ダヨ。

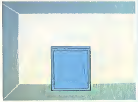
3F この階で手に入る物
スコップ(SCOOP)
ホワイトキー(WHITEKEY)



本棚にたくさんの本がならんでいる。このうちの1冊に，重要な情報が書かれているらしいのだが，どれを読んだらいいんだろう？　キミはすでにどこかで、これに関する情報を得ているはずだ。

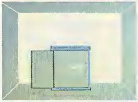


このラックはダミーの配置物。「OPEN」して「SEARCH」するのが正解じゃなくて……。



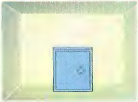
なんと，この家にはMSXパソコンまであった〃　このMSXを動かすためには，ROMカートリッジが必要。MSXを動かす命令といえば，BASICをちょっとでも知っている人ならすぐにわかるよネ。

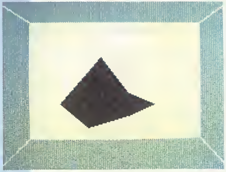
MSXパソコンが教えてくれたとおりにすれば，3階の隠し部屋に入ることができる。ただし，その際には家の庭に落ちている道具が必要だ。



やっとの思いで庭へ出ることができた。ここまでくれば，ゴールは近い。ところで，地下室はどこにあるんだろう？　地下室へ行くときは、明かりを忘れないでね。

ついにダイヤの入った金庫を発見！　はたして，キミはこの金庫を開けることができるだろうか？　ちなみに，この金庫はダイヤル式になっているんだヨ。





ハウス物AVGの決定版／3次元スクロール画面が売り／一度はプレイしたい秀作だ。

WORRY

マイクロキャビン

●対応機種
X１シリーズ(テープ：3,800円，
5"ディスク：6,800円)
MSX(32K以上，テープ：3,800円)
MZ-1500(ＱＤ：4,800円)

マイクロキャビンが日本で最初に作ったグラフィックＡＶＧ，『ミステリーハウス』シリーズの集大成がこの作品。家の中の画面が前後左右に自由にスクロールするのは圧巻で，約２年間の技術の進歩がうかがわれる。トリックも高級になっており，ＡＶＧの醍醐味(だいごみ)を味わえるようになった。ハウス物のＡＶＧの中では，トップクラスに位置する作品だ。

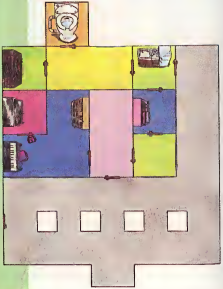
プロローグ

キミの祖父が言い残した場所は，確かこのあたりのはずだ。彼はその昔，ミステリーハウスと呼ばれた屋敷を探険し，苦闘の末，巨大なダイヤモンドを手に入れた。しかし，何者かが彼を襲い，ダイヤモンドを奪い去ってしまったのである。彼が息を引き取る間際に言い残した場所がこのあたり。周囲は静かで，不気味な空気がただよっている。はたして，キミは祖父の手から持ち去られたダイヤモンドを探しだすことができるだろうか？　再び謎が謎を呼び，新しい挑戦がはじまる。
（注：この記事はＸ１版をもとに書かれています。）

１Ｆ

この階で手に入る物……アイスクリーム（ICECREAM)，マップ(MAP),オイル・スプレー(OILSPRAY)，カギ(KEY No.2)

冷蔵庫（REFRIGERATOR）の中には，アイスクリームがあった。もちろんいただいておこう。もっとも，いただくといっても，もらっておくという意味ではなくて……。



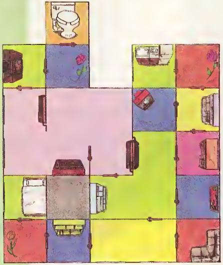
本棚の本は，必ず手にして読んでおくべし。この屋敷は全部で６階もあるんだってサ。なお，ここのキャビネットの中からは，オイル・スプレーが見つかる。

この暖炉の中にあるマップを手に入れるのがムズカシイ。そのまま取ろうとするとヤケドをしちゃうから，２階で手に入るある道具を使って火を防げばいいんだ。ちなみに，マップの暗証番号は，アレの底に書かれていたよネ。

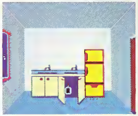
この場面がこのゲーム中で最大の難関。ピアノのフタを開けて，あるメロディーを演奏すると，右側のドアが開いてくれるんだ。そのメロディーは，2階・3階で得た情報をもとに推理しなくちゃいけない。ヒントを言うと，そのメロディーは４音からできていて……。

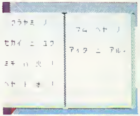
２Ｆ

この階で手に入る物……ハンマー（HAMMER)，フライパン（FLYINGPAN)，マッチ（MATCH)，ロウソク（CANDLE)，カギ（KEY No.3）

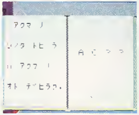


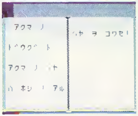
ヤヤ，流し（SINK）の中にフライパンが／　フライパンは火であぶっても平気な道具，うまい使い道はないかな？

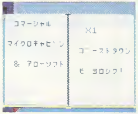




2階のキャビネットの本からは，三つの情報を得ることができる。ここに書いてある「火の部屋と水の部屋」というのは，１階の暖炉と台所のことだ。また，「ＡＣ……」というのは，よく楽譜で使われる音階コード(Ｃ＝ド，Ｄ＝レ……)をあらわすんだけど……。



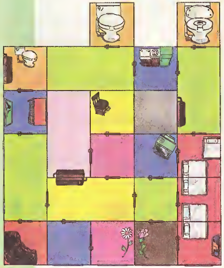


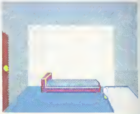


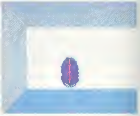
4階をのぞいたすべての階に1か所ずつ（3階のみ2か所）あるトイレ。これはダミーだから，あまり気にしないほうがいい。

3F

この階で手に入る物……ピアノに関する情報




この階にあるベッドにはしかけがある。と言っても，動かしたりするんじゃなくて，ベッドの上に××××しちゃうのだ。すると，とてもたいせつな情報を得ることができるゾ。


ところで，このようにこわせる壁の見分けかたをキミは知っているかな？　そう，2階の本に書いてあったとおり「悪魔の道具と悪魔の部屋は……」。壁をSEARCHしてみるといいヨ。

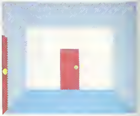
4F

この階で手に入る物……ピッケル（PICKEL）

ちょっと歩いただけでは何も見つからないけれど，ダマされちゃいけない。この部屋のどこかに，ピッケルが隠されているのだから。

B1～3F

この階で手に入る物……魚（FISH），ダイヤモンド（DIAMOND）


屋敷の地下には，例の物を使わないと開かないドアがたくさんある。しかし，例の物の使用回数には限りがあるので，けっして意味のないドアを開けてはいけない。キチンとマッピングをすれば，キミもきっとダイヤを見つけることができるだろう。

メルヘンAVGを開拓した「はーりぃふぉっくす」シリーズの第2弾／だれにも楽しめるおすすめ作品／

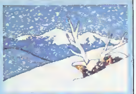
はーりぃふぉっくす 雪の魔王編

マイクロキャビン

●対応機種
PC-8801シリーズ（5"ディスク2枚組）
PC-6001mkII/SR（テープ）
MSX（32K，テープ）
PC-9801シリーズ（5"ディスク）
価格：テープ版……4,200円
ディスク版…7,800円

大人気のＡＶＧ『はーりぃふぉっくす』の続編。またまたかわいい子ギツネが野山をかけめぐるメルヘン作品だ。前作にくらべてみると，今回の作品はストーリーがよく練られているのが特徴だ。また，ヤンキーザル，うそつきタヌキやお地蔵さんといったなつかしのキャラクターも再び登場する。ゲーム自体はそれほど難しく作られていないから，初心者から上級者まで，だれにでも楽しめる，おすすめの1作だ。なお，マイクロキャビンでは，今後もこのシリーズを継続していくそうなので，十分に期待していいだろう。

プロローグ



長い長い冬がロムスの森を襲った。体よりもむしろ心を冷たくさせるような……。

寒さにうち震え，つぎつぎと倒れていく動物たち。そして，その中にあの母ギツネもいた。

母ギツネに死なれた子ギツネは，やり場のない悲しみをひとりの少女に託（たく）そうとした。その少女の名はマリ。1年前，母を追って雪の中に倒れた子ギツネを祖父ジークの病院へ運び，やさしく看護してくれた，あの少女だ。

ところが，子ギツネがシタンの町に着いてみると，マリはそこにはいなかった。雪の魔王へのいけにえとして，連れ去られてしまったというのだ。子ギツネは今，マリを救いだすために，降りつもった雪の中を走りだした……。

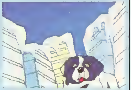
シタンの町

ゲームは，前作のラスト・ステージ「シタンの町」からスタート。ここのモール街にある病院に，ロムス病にかかった子ギツネが入院していたんだよね。

シタンの町の中は，雪の魔王のせいで雪におおわれて，人っ子ひとりいない。この町はほぼ4×4のエリアで構成されているので，全場面を歩き回るのもそれほど大変な仕事ではないだろう。マニュアルに付いてくるデータ・シートにマッピングしてみるべし。

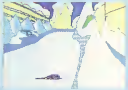
雪道の上にハトがいる。うまい具合に体の色が保護色になっているようだ。この世界では動物語というのは共通語らしいから，とにかく話しかけてみよう。ひたすら何度も「ハナス」こと，それがこのゲームの必勝法だぜ／

小説「フランダースの犬」にもでてきそうな犬が現れたけど、この犬はそう簡単には会話をしてくれない。だけど、ここである情報を聞いておかないと、町から脱出することができないし……。すべてはキミの態度にかかっているのサ。



オッ、カワイイ女の子がいるゾ。彼女の名前はさとみ（たぶん恵規という字だろう）という。ちなみに、「サトミ　ハナス」以外に、「フクナガ　ハナス」と入力してもちゃんと受けつけてくれるんだ。このゲームの作者は、おニャン子クラブのファンにちがいない。

⬇ヒェ〜、捕われているはずのマリさんが見える／　これはユーレイなんだろうか？　でも、目をそらしてばかりじゃいけない。そのあとの物をちゃんと見なくっちゃ。



パロの山

雪山に入っていくと、元気のいいキツネがキミの前に登場した。「ガキンチョがこの先旅を続けるのはムリだ」と言われてしまうが、おとなしく引きさがるわけにはいかない。ムリかどうかは、ボクを見てくれってんだ／

パロの山の中では、例によってお地蔵さんも登場する。前作では、彼が非常に重要な意味を持ってたんだけど、果たして今回は？

コイツが謎のクロギツネ。ふだんはやさしいヤツなのだが、同じキツネ族であるキミになぜか突然襲いかかってくる。どうやら、子供が死んでしまって以来、気がたっているようだ。

前作では何の意味もなかったオサルさんも、今回はたいせつな役割を果たしてくれる。だけど、あいかわらずタバコが好きなんて、困ったヤツだねェ。オサルいわく、「がんばって、チョンマゲ／」―「ドモアリガト」

オヤオヤ、さっきはいばっていたキツネくんが、道ばたにダウンしているゾ。どうやら、どこかをケガしてしまっているようだ。なおしてあげられれば問題はないんだろうけど、単純に「ケガ　ナオス」じゃダメダヨ。

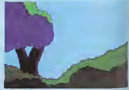
ポロトの湖

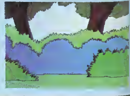
パロの山をぬけると、そこは広大なポロトの湖。しかし、ここも雪の魔王の魔力のために、ほとんど氷となってしまっている。どうせなら、歩いて湖の上を渡れるくらいカチカチにこおっていてくれるといいんだけどなあ。

湖のほとりに、ツルと白鳥が静かにたたずんでいる。このへんはあまりにも寒いためにエサがなく、彼らはおなかをペコペコにすかしているようだ。彼らを助けてあげるかどうかは、キミの判断しだいだ。

キッドの森

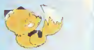
ここがこのゲーム中もっとも広大なエリアを持つ（といっても、16場面だけど）キッドの森だ。ここはまだ雪の魔王の影響を受けていないらしく、たくさんの動物たちが住んでいる。いろいろと話を聞いてみよう。



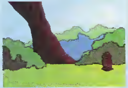


でました、おなじみのうそつきタヌキ／　なになに、クストの山からここへきて、改心して良い子になったんだって？　また、だましたりしたら、承知しないからな／

動物たちの敵であるハンターが現れた。彼は大ワシを狙っている密猟者なのだそうだが、いくらキミがキツネだからって、ヘタにウロチョロしないほうがいい。マリさんを助けるまでは、うかつな行動は禁物だゾ。

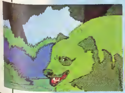


草むらの中にポツンと仏像が置いてある。はっきり言って、この場面はムズカシイ。今まで得た情報をフルに活用してみよう。だ〜れ、「ブツゾウ　タタク」なんて前作のようなことをやってるのは!?



ムササビ、フクロウ、カワウソなどがいるけど、それほどたいした情報は聞きだせないかもしれない。まあとにかく、この森はテシという人によって守られているのだそうだ。

まったく、どこの森にもクマさんがいるもんだねぇ。こんなところでエジキになるなんて、ジョ〜ダンじゃナイヨ／　さあ、みなさんもご一緒に、右手を前にだして首をふりながら、「ジョ〜ダンじゃナイヨ／」

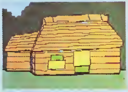


ムムッ、こんなところに木でできたカギが落ちているゾ。そういえば、アソコへ入るためにはカギが必要だってだれかが言ってたっけ。でも、本当にこのカギでいいのかな？

キッドの森からぬけだすためには、この川を渡らなくちゃいけない。だけど、キツネのキミにはとうていムリな話。ポロト湖のときと同じ手は使えないゾ。

キッドの村

ここがテシさんのいるキッドの村。ほら、目の前にテシさんの家が見える。まずは入ってみるもよし、横道に行ってみるのもよし ― 。

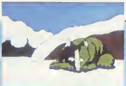


横道にいたのは、大きなネコ。なんと、「ネコ　ハナス」以外にも、「オニャンコ　ハナス」でも通じるんだ。さらに、このネコはおニャン子クラブの会員ナンバーまでも答えてくれる。ウーム、だいたん／

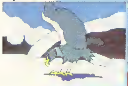
彼がうわさのテシさんだ。一見すると、ただの人のよさそうな青年に見えるけど、じつはちがう。彼は、このゲームで非常に重要な意味を持つキャラクターなのだ。

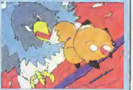
チロヌップの山

いよいよ雪の魔王の本拠地に近づいてきた。寒さも一段ときびしくなってきたようだ。この山にいるウサギ、ライチョウ、オオカミたちと話していくうちに、雪の魔王の正体がおぼろげにつかめてくる。



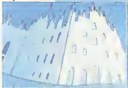
密猟者に撃たれて，ケガをしたワシがいる。かわいそうだからって，うかつに近づかないほうがいい。ただし，そのまま見捨てていってはダメ。このワシくんは，とても義理がたいのダヨ。

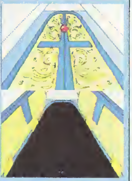




さて，今度こそ本物のマリさんなのか？　それとも雪の魔王のワナなのだろうか？

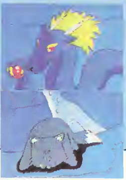
なんと，マリさんに化けていたのは，ロムスの森の少女ギツネだった。彼女は，これ以上の冒険はやめて森へ帰って，と言うのだが‥…。ここまできて引き下がるようじゃ，キミにAVGプレイヤーの資格はないゾ。





氷の城

ついに氷の城に到着！　この中にマリさんが捕われているのだ。今までの長かった旅路を思いだして，一気に城の中に踏みこもう。持ち物と呪文は，ちゃんと全部そろっているかな？



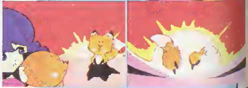
でた！　雪の魔王だ!!　はたして，キミはヤツを退治することができるだろうか？　そして，雪の魔王とテシと黒ギツネの間の謎とは何なのだろう？

タイヘンだ！　氷の城がくずれはじめたゾ!!　早くマリさんを見つけださないと，自分も氷の下じきになってしまう。急げ！急げ！

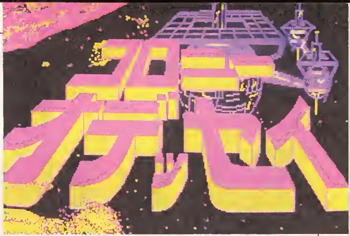
ようやくマリさんを見つけたものの，彼女は氷の牢屋の中に閉じこめられていた。この牢屋を開けるためには，不思議な力に頼るしかなさそうだ。

マリさんを助けだしたゾ！　と思った瞬間，氷の城がついに完全にくずれ落ちてしまった。子ギツネもマリさんとともに空中に投げだされてしまう。ここで助かるかどうかは，キミの今までの行動にかかっているんだヨ。

無事に氷の城から脱出できて，抱きあって喜ぶマリさんとキツネくん。感動のフィナーレの幕は，キミ自身の手でおろしてあげてネ。



NECの作った近未来SF・AVG コロニーを旅して恋人を探しだせ！



コロニーオデッセイ（冒険編&対決編）

NEC

「コロニーオデッセイ」は，PC－6601を買うと付いてくるソフト（冒険編のみ）。ハードのことを知りつくしているメーカー，NECが力を入れて作ったというだけあって，ハッとさせられるようなグラフィックがいろいろなところに見られる。広大な世界を舞台にしたこのゲームは，一時は「日本版タイムゾーン」と呼ばれたこともある。途中でオセロ・ゲームやテニス・ゲームがでてくるというのもオモシロイ。PC－6001シリーズを持っている人には，文句なくおすすめできる作品だ。

冒険編
PC-6001mkII（5"ディスク3枚組）
PC-6601（3.5"ディスク3枚組）
価格：9,800円（PC-6601版は本体の付属品）
対決編
PC-6001mkII（5"ディスク3枚組）
PC-6601（3.5"ディスク3枚組）価格：9,800円

あらすじ

西暦3000年。人類は住みなれた地球を捨て，無数のスペース・コロニーを宇宙空間に浮かべ，その居住区を拡大していた。そのスペース・コロニーには，過去の地球の，ある時代を模倣（もほう）したいろいろな環境がつくられていた。その数は数百とも数千ともいわれている。いっぽう，ここはそのうちの一つである宇宙都市コロニー「エスペランス」。主人公であるキミは，キミの大切な人と楽しい休日を過ごすはずだった。しかしながら，平和で安全なはずの宇宙都市で，キミの大切な人は未確認飛行物体によってつれさられてしまったのだ。

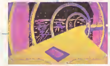
キミは，ヘルパー・ロボット「パピパピ」をつれ，大切な人を救出するために数々のスペース・コロニーを探険しに出かけた。

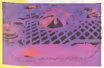
Esperance

ゲーム開始時にキミがいるコロニー。キミの大切な彼女がUFOに連れ去られてしまうのだ。彼女を救いだすため冒険の準備を整えて宇宙船に乗りこもう。

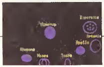
冒険編

この山？は登ることができそうだけど，「CLIMB MOUNTAIN」ではダメ。一度，山を見てみるべし。



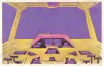


頂上で手に入れた紙は，冒険編のマップだった！　七つのコロニーの名前がすべてわかったゾ。



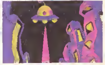
●このコロニーで手に入る物
パス（PASS）
紙（PAPER）

宇宙船のドアを開けるためには所定の場所にある品をセットしなければならない。すぐ近くに落ちていた物といえば…。



宇宙船の動かしかたなんて，どのゲームでもだいたい似たようなもの。「START」という表示の下にあるボタンを，××××すればOK。

ここがゲームのスタート地点。とりあえずは移動するしかない。



UFOに，彼女が連れ去られてしまった！　もちろん，ボクの彼女の名前はMOMOKOさ！

意気ようようとワープ空間に入ったものの，なんと宇宙船が大爆発!!　はたして，キミの運命は…!?

Icare

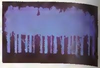
中世ヨーロッパ風のコロニー。眠れぬ森の美女もいれば ドラキュラ伯爵もでてくる。王様のいる城には，道具をそろえてから入るようにすること。

今後，何度もお目にかかるワープ装置というのがコレ。ボタンがあるのはすぐに気づくけど，ボタンは押すばかりが能じゃない。行き先をセットすることも忘れずに。

この部屋の中央にある十字架は持ち運ぶことができる。早めにいただいておくべし。

この巨大キノコに，ワープ装置が隠されている。気持ち悪がらずに，近づいて見てみよう。

こういう人気(ひとけ)のない場所だと，落ち着いてゆっくりとマップを見ることができる。つぎのワープ先を考えてみよう。

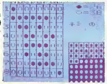


●このコロニーで手に入る物
魔法のランプ(MAGICLAMP)
十字架(CROSS)
指輪(RING)
お金(MONEY)

たくさんの魔女たちが，キミを通せんぼしてきた。どれ，何かプレゼントして，ゴマでもすってみるかな。

アブナイ！　巨人に踏みつぶされちゃう!!　この場面では，魔力のある道具がキミをピンチから救ってくれるんだ。アラジンさん，アリガトウ。

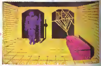
これが，ボクのオセロ・ゲームの結果デス。少なくとも10個以上の石を残さないと，苦戦するゾ。オセロの弱い人は，ひたすら特訓すること。



暗闇の中にキラリと光る目。アレはまさしく，獲物(えもの)を狙うオオカミだ！　さわらぬ神にたたりなし──。

このコロニーの王様は，オセロ・ゲームをすることが趣味なのだそうだ。まさか，ＡＶＧの中でオセロ・ゲームをやらされるとは思ってもみなかったなァ。

棺(ひつぎ)とヨロイがあるけどヨロイはヘタに動かさないほうがいい。棺を開けると，その中からでてきたのは……。



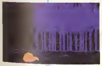
突如，目の前に現われたドラキュラ伯爵。ドラキュラの倒しかたといえば，あまりにも有名。

眠りの森のプリンセスがいる。童話のように彼女の目をさまそうとすると，逆にキミが記憶を失なってしまう。記憶を取りもどす方法もあるが，かまわないのがベスト。

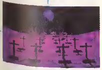
ここが，このコロニーのスタート地点。正面の城に入るのはあとまわしにして，まずは東西を歩き回ってみよう。

とてもキレイなグラフィックだけど，ここの十字架は取れませんので，あしからず。

仙人さんとは，お話しをして友達になろう。彼は，不思議な力を持ったアイテムをプレゼントしてくれるゾ。



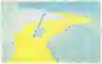
ヘビには手をだすべからず。百害あって一利なし。



Amazone

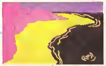
アマゾンといっても，ジャングルではなくて，海と岩場から構成されているコロニー。このコロニーでは，強力な武器を手に入れることが目的だ。

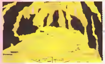
●このコロニーで手に入る物
光線銃(BEAMGUN)



なんでこんなところに自由の女神が？　不思議に思ったら，像をよく見てみよう。ほうら，こんなところに例の物が……。

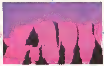
波打ち際(ぎわ)にドラムカンが浮いているけど，これはただのダミー。





洞窟の中にあったのは，なにやらいわくありげな魔法陣（まほうじん)。のぞきこんでみると，そこには，アイアイガサが書いてあった。よーし，彼女の名前を書いちゃおうっと。ムフフ♥

ムムッ，洞窟の中から声が聞こえてくるゾ。虎穴(こけつ)に入らずんば虎児(こじ)を得ず，中に入ってみるしかあるまい。



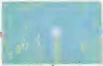
この程度の崖ならどうにか登れそうだ。今回は平凡に「ＣＬＩＭＢ　ＣＬＩＦＦ」でＯＫだヨ。

ここが，コロニー“アマゾン”のスタート地点。いくら暑いからって，あてもなく泳いだりしたらダメダヨ。

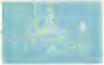
Minerva

広大なジャングルが広がっているコロニー。ここは手に入れられる物，情報は何もなく，ただ通過することだけが目的のコロニーだ。

ガオーッと飛びだしてきたのは百獣の王ライオン。この場面を見てしまった人は，安らかに天国に送られることだろう。アーメン。



中央の巨大なヤシの実だけ，妙に画面からういている。それもそのはず，実の中に大切な物が隠されているからなんだ。



べつに何のしかけもない画面だけど，動物たちを見たり，話したりするのもおもしろいかも？

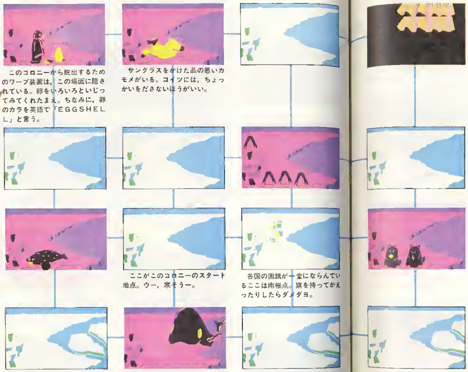
●このコロニーで手に入る物
なし

コロニー“ミネルバ”のスタート地点。ちょうどジャングルの入口にあたる場所だ。

Artemis

4×4の正方形からなる，南極コロニー。移動範囲が広く，やるべきことがたくさんありそうだが，じつはその逆。ミネルバと同様に，通りぬけるだけでよいコロニーである。

●このコロニーで手に入る物
なし



このコロニーから脱出するためのワープ装置は，この場面に隠されている。卵をいろいろといじってみてくれたまえ。ちなみに，卵のカラを英語で「EGGSHELL」と言う。

サングラスをかけた品の悪いカモメがいる。コイツには，ちょっかいをださないほうがいい。

南極の夜空に７色に輝くオーロラ。美しいからって見とれてばかりじゃいけません。

このコロニーには，タロとジロ(？)のような動物たちがたくさんいる。彼らと会話をすることはできるが，たいした情報は得られない。

ここがこのコロニーのスタート地点。ウー，寒そうー。

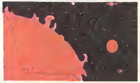
各国の国旗が一堂にならんでいるここは南極点。旗を持ってかえったりしたらダメダヨ。

ユラユラと浮いている流氷には思わず乗ってみたくなっちゃうけど，乗ったあとのことを考えると….。

Muses

人類生物研究所があるコロニー。一般の人の立ち入りを禁止していて，近づくと強制ワープさせられてしまう。ワープ先は不明。

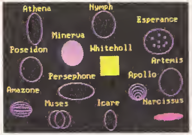
●このコロニーで手に入る物
なし



巨大な太陽(？)の近くにあるこのコロニーにも，一度はやってこないとゲームを終わらせることはできないんだ。

冒険編から対決編へ

冒険編のすべてのコロニーをまわり終えると，宇宙空間にひずみが生じ，キミのいる宇宙空間ととなりの宇宙空間とがドッキングしてしまう。その結果，新たなコロニーへワープできるようになり，物語はいよいよ対決編に突入するわけだ。なお，対決編用のマップは，Icareコロニーの人気(ひとけ)のない森の中で見ることができる。



冒険編から対決編へと，キミの旅は続いていく

Apollo

開拓時代の西部アメリカをモデルにしたコロニー。グラフィックがとても美しいのが印象的。

●このコロニーで手に入る物
賞金(MONEY)

町を見おろせる山の上が，コロニー“アポロ”のスタート地点。足元に気をつけて降りていくように。

駅馬車がインデアンに襲われようとしている。弱い者を助けてあげるのがAVGの常だけど，この場面は無視したほうがいい。だって，インデアンのうしろには，ちゃんと騎兵隊がついてきているだろ？

ヤヤ，こんなところに指名手配のはり紙が／　どの星にも悪いヤツっていうのはいるもんだねえ。

町のバーに入ってみると，どこかで見たような顔の男が・・・。どうすればいいのか，キミにはもうわかったよね。武器さえ持っていればOKさ／

サボテンしか生えていないコロニーのはずれ——ここに例のワープ装置がある。またもや「LOOK」で見つかるゾ。

対決編

Athena

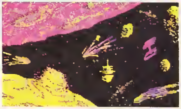
別名スポーツ・コロニー。訪れた人は，その日の課題になっているスポーツをしなければならない。――というわけで，キミはここでテニス・ゲームをすることになる。勝っても負けても，ストーリーには影響ないのでご安心を。

●このコロニーで手に入る物
なし

Nymph

このコロニーの区域では，現在でも戦争が行なわれている。したがって，侵入した者はすぐに立ち去らないと，攻撃を受けてしまう。最も危険なコロニーだ。

●このコロニーで手に入る物
なし



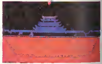
Narcissus

古代中国をモデルにしたコロニー。中国は相棒のバビバビの得意分野なので，各場面で質問をすると，いろいろなことを教えてくれる。

中国の古代遺跡。調べてみると，何かがありそうだということがわかる。よ～し，いっちょう発掘でもしてみるか。

モンゴル人の商人がいる。お金を払えば，彼はスコップを売ってくれる。さて，キミはお金を持っているかな？

コロニーのはずれには，なぜか中華料理店がある。おいしい××××で有名な店なのだそうだ。うまくすると，ここで暗号を知ることができるんだ。

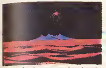


ここが有名な天安門広場。それにしても，人通りのないところだなあ。

●このコロニーで手に入る物

スコップ(SCOOP)
水がめ(WATERJUG)
竹(BAMBOO)
水(WATER)
シール(SEAL)

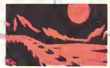
西遊記を知っている人ならすぐにわかると思うけど，孫悟空が岩の中に閉じこめられているんだ。封印(ふういん)を解いてあげるとあとでいいことがあるゾ。



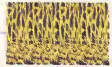
ここがこのコロニーのスタート地点。遠くに万里の長城が見える。

石でできた巨大な竜の像だ。これのどこかにワープ装置が隠されているらしい。

洞窟の中には，３体の銅像がある。そのひざの上には，取ってくださいと言わんばかりに巻物が置いてあるのだが……。

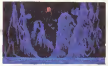


万里の長城の上にやってきた。道のスミには，使い古しの自転車が置いてある。ところで，キミは「E・T」という映画をご存知かな？



びっしりと竹が生えた竹やぶだ。竹やぶの中にいれば，地震のときなども安全だというけれど…。とにかく竹をいただいておこう。

パンダがムシャムシャと竹を食べている。このパンダは底なしの胃袋の持ち主なようで，いくらでも竹を食べられるようだ。そう言えば，キミの持ち物の中にも……。



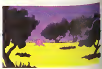
ノドが乾いてきたなあと思ったら，ちょうどうまい具合に川が流れている。さっそくノドをうるおそう。そうそう，今後の冒険のためにも水をくんでおかなくちゃね。

Persephone

アフリカ大陸をモデルにしたコロニー。移動範囲はせまい。この作品が発売された頃にはやっていた，ブッシュマンも登場する。

●このコロニーで手に入る物
なし

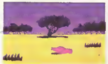
このコロニーのスタート地点。画面の右側に見えるのは，しんきろうのようだ。



ポツンとある切り株には注目してみるべし。今までのとは形がちがうワープ装置が見つかるんだ。

さあ，ブッシュマンの登場だ！話をすれば，彼とお友達になることができるゾ。

草原の中にコーラびんが落ちている。AVGでは拾える物をすべて拾うのが鉄則だけど……。



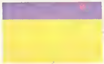
Poseidon

古代エジプトをモデルにしたコロニー。同じような画面ばかりでてくるので，キチンとマッピングをしたほうがいい。このコロニーで手に入る道具は大切。

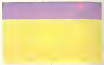
●このコロニーで手に入る物
ボンベ(CYLINDER)

ピラミッドの中には，棺の上に横たわったミイラが一体。だけど，これにはあまり気をとられないほうがいい。この場面で大切なのは，むしろ壁のほうなんだ。

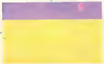
古代エジプトと言えば，やっぱりピラミッド。とにかく中へ入ってみよう。



砂漠を進んでいく人のいこいの場，オアシス。ここにワープ装置が隠されているゾ。



コロニー“ポセイドン”のスタート地点。このコロニーには，広大な砂漠がひろがっている。

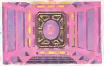


Whiteholl

いよいよ，いとしの彼女が捕えられている最終コロニーだ。ここは異星人の本拠地なので，気をつけて進んでいかなければならない。迷路ゲームやインベーダー・ゲームもでてくるゾ。

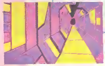
ドアが八つならんでいる。どのドアを開けたにせよ，敵のバグロン星人が現われるんだ。武器を使って強行突破するしかなさそう。

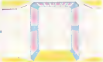
ついに見つけた，いとしのMOMOKOちゃん／　今すぐカプセルの中からだしてあげるからネ。指輪を使えば，チョチョイのチョイさ／——ゴールまであとひと息。ここから先は，自分でがんばってみてネ。

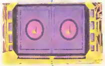


ここのドアを開けるためには，“ナルシサス”コロニーで手に入れた暗号が必要。しかし，開けてもバリアーが張られていて，中へ入れない。

いかにもブキミな感じの異星人基地。ここが，“ホワイトホール”コロニーのスタート地点だ。

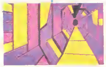


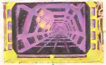


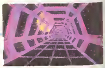


最初のドアは，ある音階を演奏しないと開いてくれない。素直にアルファベットを押せばOK。

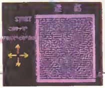
●このコロニーで手に入る物
なし







つづいてでてきたのが，なつかしのインベーダー・ゲーム。ROUND4までクリアしないと，先へ進むことができないのだ。



キミの行く手をふさいできたのは，難解(?)な迷路ゲーム。でも，制限時間はないから，のんびりとプレイしていればいいだろう。

やっぱり発売されたアイドル物AVG。ミーハーな男の子には最高／

ナナちゃんのスター誕生

N・S・I

●対応機種
FM-7シリーズ(5"ディスク)

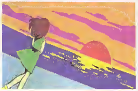
価格：¥6,800

小泉今日子主演の「少女に何が起こったか」，堀ちえみ主演の「スター誕生」と，アイドルのくさいドラマが人気を集めたのは去年のこと。その流れを受けて，パソコン界にもアイドル物AVGが登場した。それがこの『ナナちゃんのスター誕生』だ。いかにもミーハーな男の子が好みそうな画面が，瞬間でつぎつぎに描かれていく。ただ，企画としてはおもしろいが，ストーリーが多少ひん弱なのが残念。どうせやるなら，徹底的にアイドルしてもらいたかった。

あらすじ

華やかなスポットライト，輝いてまばゆいステージ，大勢のファンを前に歌う自分——，だれもが1度は夢見るという芸能界。ここにも1人，アイドル・スターを目指して努力する女の子がいた。それが，このゲームの主人公，ナナちゃん。さあ，キミはこれからナナちゃんとなって，スター目指してがんばるのだ／

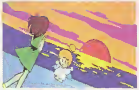
ゲームは，ナナちゃんのかわいいアップからスタート。ある夜のこと，ナナちゃんは天使がカモメになって舞いおりてきて，彼女をスターに導いてくれる夢を見た。



夢のことが気になったナナちゃんは，さっそくカモメを探しに港にやってきた。ここでは，昔のクサイ青春ドラマのように，夕日を見てみよう。そうすれば，ほら，夢と同じように……。

カモメさんはお腹がすいているとわかったナナちゃんは，とりあえず港の近くにある町へ向かった。ここには，バーガー・キッチン，ホットドッグ・ハウス，クレープ・ショップの3軒の店がある。どの店かで買い物をすればいいんだよね。

「いらっしゃいませ」と美人のお姉さんがカウンターにいるこの店は，ホットドッグ・ハウス。ホットドッグのいい香りがプーンとにおってくる。ナナちゃんの所持金は500円だから，ホットドッグならなんとか買えそうだ。



ホットドッグを食べると，夢のとおり，カモメが天使になっちゃった／　彼の名前はノアルっていうんだって。さて，ここから先も夢のように，ナナちゃんはちゃんとスターになることができるかな？

バーガー・キッチンの前には，なにやら長蛇(ちょうだ)の列ができている。まるで，巨人戦の後楽園球場，ディズニーランドのスペースマウンテン，または菊池桃子のコンサート会場を思いださせるようだ。それにしても，この女の人，キツイ顔をしてるねえ。

クレープ・ショップでは，ナナちゃんの親友のマキちゃんがアルバイトをしている。あいさつをすると，マキちゃんはナナちゃんに頼みごとをしてくるけど，そこは親友のよしみ。喜んで引き受けてあげよう。

トライプロに入ろうとすると，ナナちゃんはガードマンに呼びとめられてしまった。ここでは正直に，ここへきた理由を見せるしかないだろう。

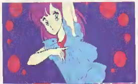
幸運というものは思わぬところにあるもので，ナナちゃんは，トライプロの社長から近藤プロのオーディションの紹介状をもらうことができた。親切にしてもらったら，お礼を言うことを忘れないように。

一夜明けて，待望のオーディションの日がやってきた。さあ，急いで身仕度を整えよう。このゲームでは，同じコマンドでも何度か入力すると，メッセージが変わる場合があるんだヨ。

さて，何色の服が一番似合うかな？　ダレかにアドバイスしてもらうといいかもネ。そういえば，申し込み用紙にひとつ大切なことが書いてあったっけ。

準備はできたし，いよいよ出発だ！　― でも，ちょっと待って!!　やっぱり体を清潔にしておかなくちゃね。幸い，すぐ横にお風呂場があるし……。

ナナちゃんはとっても礼儀正しい子だから，ぬいだあとの服をキチンと××しておく習慣がついている。さあ，シャワーを浴びて，身も心もサッパリ！



よくよく考えてみたら，申し込み用紙には両親の承諾のサインが必要だ。だけど，そのまま言ったのでは反対されてしまうに決まっている。ママの好物って何だっけ？　それに，パパにもゴマをすっておいたほうがいいヨ。

ここが目的の近藤プロ。「もうすぐオーディションのしめ切りですよ」と係の人が言っている。手続きをすませて，早く会場へ入らなくちゃ。

ヤヤ，きのう会ったお姉さんもオーディションに参加してるのか。この手の話には，こういうイジワルなライバルがでてくることが多いんだよね。人は人，かまわずに着がえてステージへ行こう。

映画「フラッシュダンス」のように，ナナちゃんは歌い，踊る。それを見て，この審査員が得点をつけてくれるんだ。はたして，ナナちゃんは合格できるだろうか？

いったい何が起こったのかわからないうちに，あのお姉さんが悪魔に変身してしまう。魔法の力でも借りないかぎり，コイツを倒すことはできなさそうだ。ノアルくん，なにか良い知恵を与えておくれ！

「エーン，エーン，どうしたらいいのかわからないよー」キミがゲームで失敗をすると，ナナちゃんは泣きだしてしまう。さあ，ナナちゃんを泣かさないためにも，もうひとガンバリ！

グラフィック迷路スクローリングでアドベンチャー・ゲーム化された劇画の名作

ゴルゴ13～狼の巣

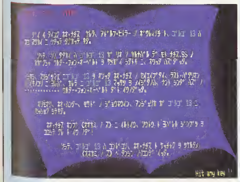
PONYCA

●対応機種
PC-8801シリーズ(5"ディスク，テープ)
X１シリーズ(5"ディスク，テープ)
FM-7シリーズ(5"ディスク，3.5"ディスク，テープ)
MZ-2000シリーズ(テープ)
MSXシリーズ(テープ，ROM)

価格：テープ版……3,500円
ディスク版…4,800円
ROM版……4,900円

原作マンガが，いぜんとして根強い人気を持つゴルゴ13(サーティーン）シリーズ。このゲームは，その原作をもとにして，オリジナル・ストーリーをＡＶＧ化した作品だ。なんといっても注目したいのは，前後左右にスムーズにスクロールする迷路のグラフィック。これを見るだけでもこのゲームをプレイする価値があると言っていい。ただ，それにくらべると各部屋の中のグラフィックが多少ひん弱になってしまっているのが残念だった。難易度はかなり高い(注：この記事はＰＣ―8801，ＭＳＸテープ版をもとに書かれています)。

ストーリー



地上１階

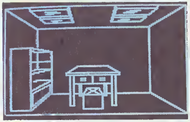
この階はまず小手調べ。マップの中の部屋を，数字の順番どおりにまわればＯＫだ。ただし，気をつけなければいけないのが，ところどころにある被弾(ひだん)地点。どこにあるかは，自分で調べてみてね。ここを通過すると，急にどこからか撃たれてダメージを受けてしまうんだ。このトラップを避けるためには，直線を進むときに「ハシル」と入力すればいい。止まることなく曲がり角まで進めるから，ダメージを受けずにすむゾ。

また，③のドアを開けると，消える壁（マップ中の赤い壁がそれ）というのもあるから，要注意だ。ちなみに，これと似たような壁が地下２階にもあるんだヨ。

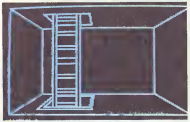
ここが屋敷の入口，すなわちゲームのスタート地点。任務をぶじに遂行してここから脱出することが，キミの目的だ。しかし，任務を果たさずにここから外へでようとすると，もちろんゲーム・オーバーになってしまう。

この部屋では，左のほうにあるタナを調べてみよう。ほら，大切なアイテムが見つかっただろ？　それ以外には何もなさそうなので，つぎの場所へ移動しよう。部屋からでたいときは，「ヘヤ　デル」と入力すればＯＫさ。

この部屋のドアは，カギかかかっている。たから，当然どこかてカギを手に入れたあとでないと，入ることができない。部屋に入れたら，机の引きだしを開けてみよう。ただし，いきなり「ヒキダシ　アケル」ではダメ。一度「ツクエ　ミル」と入力して，引きだしがあるということを確認しておかなければいけないんだ。引きだしの中にあるスイッチは切っておくべし。

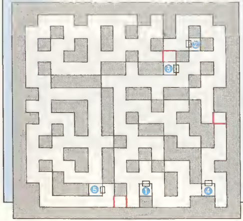


この部屋には，③の部屋のドアを開けたあとでないとくることかできない。例の赤い壁が，途中の通路にあるからだ。この部屋では，③の部屋と同じ場所でカギを見つけることができる。そう，これが屋敷の地下へ潜入するためのカギなのだ／



ここが，地下１階へおりるための部屋。目の前にあるハンゴを降りていけばいい。この部屋にくるためには，グルッと遠まわりしなければならないように迷路が作られている。

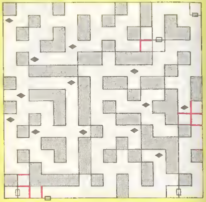
●地上１階マップ



●(参考)FM-7版について

FM－７版のこのゲームは，他機種版のものと，まったくちがっている。参考までに，地上１階のマップだけ掲載しておこう。とにかくトリックが複雑になっているから，FM－７ユーザーの諸君は心してかかってくれ。

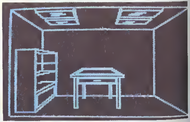
●FM－７版地上１階マップ



◆…ここで立ち止まると，ダメージを受ける

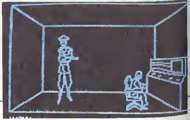
地下１階

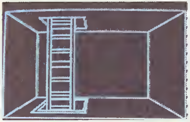
自分でマッピングしてみればわかると思うけど，この階の迷路は点対称になっている。そして，迷路の４スミにそれぞれ部屋があるんだ。「ハシル」をうまく利用して，ノー・ダメージで切りぬけよう。

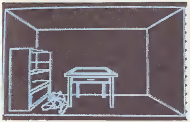


きわめて平凡な作りの部屋だ。地上１階のある部屋と，まったく同じ場所にまったく同じ物が見つけられるゾ。

この部屋で初めて敵の一味が姿を見せる。武器で殺せばいいということはすぐにわかると思うけど，いったい何を使う？　横にいる通信士も同時に殺しておかないと，あとあとマズイことに……。



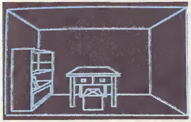


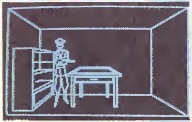


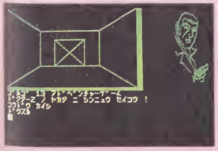
またまた下へおりていくハシゴがある。全部の部屋をまわったあとな
は，慎重に下へおりていこう。キミのCondition（コンディション）はもち
んグリーンだよね？

地下２階

最後の階というだけあって，さすがに敵のガードも堅くなっている。そこらじゅうの部屋に部下の兵士たちがいるので，見つけしだいすぐに撃ち殺そう。なかには，大切な物を隠し持っているヤツもいるゾ。また，いろいろな場所で見つかるスイッチは，すべて切っておくこと。さもないと，あとでタイヘンなことに……。さあ，はたしてキミは敵の首領を見つけだして，任務をぶじ遂行することができるかな？







PONYCAよりお知らせ

わが社で発売している『ゴルゴ13』シリーズには，この『狼の巣』以外にも，『モレッティ一一族惨殺事件』という作品があります。こちらも迷路のスクロールは一級品でゲームの内容もかなり複雑なものになっています。『狼の巣』を終わらせた人は，ぜひともチャレンジしてみてください。

●対応機種

PC-8801シリーズ(5"ディスク，テープ)
MZ-2000シリーズ(テープ)
X１シリーズ(テープ)
FM-7シリーズ(5"ディスク，テープ)

価格：テープ版……2,800円
ディスク版…4,800円

43機種255本のパソコンソフトを満載

掲載機種		
BM-Jr/LIIs	MAX MACHINE	ぴゅう太
BM-LIII/MK5	MSX	S1
C1	MZ-80K/1200/700/1500	SC-3000
FM-7/77	MZ-80B/2000/2200	SMC-777/c
FP-1000/1100	PASOPIA 5/7	X1/C/D/ターボ
JR-100	PC-6001/mkII/6601/SR	PB-100
JR-200	PC-8001/mkII/SR	PC-1245
M5	PC-8801/mkII/SR	PC-1500
	PC-9801/E/F	

マイコンBASICマガジン別冊
マイコンBASIC Magazine DELUXE VII

DELUXEシリーズ第7弾 好評発売中 定価 一、五〇〇円

●DELUXEシリーズはこの他に、DELUXE(1,300円)、DELUXEII・III(1,400円)、DELUXEIV・V・VI(1,500円)が揃っています。

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

電波新聞社 出版販売部
東京本社 〒141東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111　大阪本社 〒530大阪市北区中之島3-2-4☎06-203-3361　西部本社 〒812福岡市博多区博多駅前2-13-23☎092-431-7411

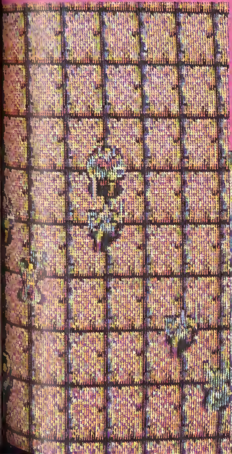
第2章

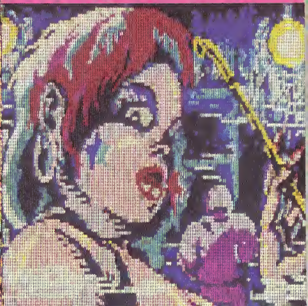
これだけはプレイしておきたい!! チャレンジ!秀作ロールプレイングゲーム

RPG(ロールプレイング・ゲーム)が,すごい人気です。RPGを楽しんでいないと,パソコン・ユーザーじゃないみたいで,肩身のせまい思いをしていた人もけっこういるのではないでしょうか?

第2章では,これさえプレイしておけば,RPGマニアの仲間入りができるという,人気,内容共に充実した代表的な作品を紹介しています。

ゲーム展開と共にキャラクターの持つ力も変化していく,RPGならではのゲーム設定は,かならずキミをとりこにするはずです。





迷宮の複雑な構成は，マップを容易には作らせてくれない！手ごたえ十分のRPG代表作

ザ・ファイアークリスタル

B.P.S

●対応機種
PC-8801シリーズ（テープ，5"ディスク）
PC-9801シリーズ（テープ，5"ディスク）
X1シリーズ（テープ，5"ディスク）
FM-7シリーズ（テープ，3.5"ディスク，5"ディスク）
価格：テープ版……5,800円
ディスク版…7,800円

日本にRPGのおもしろさを紹介したブラックオニキス・シリーズの第2弾。魔法という新たな要素が加わり，おもしろさが一層パワーアップ！　迷宮の作りもさらに複雑になり，日本のRPGの中でマップ作りのもっとも難しい作品と言われている。シリーズ第3弾の『ザ・ムーンストーン』も近日発売予定だ。

ウツロの街全体図

プロローグ

あなたは知っているだろうか？……

呪われた街　ウツロの一角に，閉ざされた寺院がひっそりと立っているのを……。誰一人として，足を踏み入れたことのない，謎の老朽化した建物を……。ブラックオニキスを求めて，冒険を続けていた戦士が，旅を終え，戻ったときに，今まで閉ざされていた〝寺院(Temple)〟の扉が突然音もなく，開くのを見た。その内部からは，今まで感じたこともない何か不思議な力が感じられ，戦士達はその中に入っていけるのかどうか困惑していた。

と，そのとき一人の年老いた村人が近づいてきた。そして，こう語りはじめたのであった。

「Templeは，お前さんを呼んでるよ。そこであんたは，炎の宝石（Fire Crystal）を見つけるだろうよ。そいつは古代伝説の秘密をひめているのさ。

Fire Crystalはいくつかあるんだが，そのすべてを支配できるのはたった一つだけなんだ。それに，そいつはTempleの奥深くのどこだかにあって，最強の魔法使いによって守られている。もしあんたがそいつを見つけたら，一番強力なCrystalを手に入れることができるだろう。だが，そいつに近づくにはある物が必要なんだ。

しかし，一つでもFire Crystalを手に入れれば，Templeに住みつく怪物と戦うときにFire Crystalはあんたに力を借してくれるだろうよ。だが，最も勇気があって，強いものだけしかFire Crystalの力を引きだすことはできんだろうなあ。それに，そいつを使えるようになるためには，大きな犠牲をはらわねばならんだろうよ。

もし，あんたがこの冒険にでかけるんだったら，あんたに運がさずかるように祈ってやるよ……」。

老人は語り終えた。

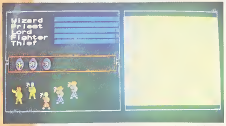
戦士が老人に話しかけようとしたとき，突然，彼の形は変化しはじめ，それはついには大きな顔の石像となり静かに闇の中へと消えていったのであった……。

戦士はふと我にかえり，そしてTempleの内部へと足を踏み入れた。

●キャラクターは前作のものを使用

このゲームでは，前作『ブラックオニキス』のキャラクターをそのまま使ってプレイするようになっている（写真1）。『ブラックオニキス』で，ウツロの街のTemple前でセーブしておけば，この『ファイアークリスタル』のTemple前からもキャラクターを呼びだせるというわけだ。

前作のキャラクターをそのまま使うということは，前作でどれぐらいキャラクターを鍛えてあるかということが，ひとつのポイントになる。すでにブラックオニキスを見つけている人（レベル10～11ぐらい）なら，このゲームの序盤戦ではほとんどの敵に楽勝できるだろう。まだレベル6～7だという人は，思いきってTemple内でレベルアップにはげむのもいいかもしれない。『ブラックオニキス』と『ファイアークリスタル』の世界を行ったりきたりして，うまくキャラクターをレベルアップさせてみてくれ。



〈写真1〉ブラックオニキスのキャラクターがそのまま使えるぞ！

●魔法使いだって武器を持てる！

地下１階のどこかに，オラクルという善の魔法使いがいる。彼に出会うと，キミのキャラクターのうちの何人かが戦士から魔法使いに変身できる（２人を魔法使いにするのがベストだろう）。魔法使いになれば，そのレベルが上がるごとにさまざまな魔法を使用できるようになるのだが，その代償（だいしょう）として，今まで持っていた武器，防具がすべてなくなってしまう。ところが，実は魔法使いでも武器を持つことができるのだ！(写真２)。

方法はいたってカンタン。ウツロの町へもどって，武器屋で武器を買うだけでいい。これで魔法使いも武器での戦闘に加わることができるゾ。

さらにつけ加えるなら，魔法使いにヨロイを着せることも可能だ。もちろん，ウツロの街で買えばいいわけだが，それには大変なデメリットがともなう。なんとヨロイを着た魔法使いは，攻撃用の魔法が使えなくなってしまうのだ！ウ～ム，これは困った……。

〈写真２〉魔法使いも武器を持てるのだが

●カーマについて

前作『ブラックオニキス』では，キャラクターにカーマという隠しパラメータがあった。このカーマというのは，－50～50までの数字であらわされていて，そのキャラクターの心の状態が善か悪かを示すパラメータだ(写真３)。具体的に言うと，ウツロの町で善良な町人を殺したりすると，カーマの値はどんどん下がっていってしまう。しかし，たとえカーマが低くても，前作を解き終えるのには何の支障もなかった。

だが，今回の『ファイアークリスタル』では，このカーマの値が非常に重要な意味を持ってくる。すなわち，たとえ同じ魔力を持っているキャラクターでも，カーマの値が

〈写真３〉カーマは心の善悪をあらわす

低いとその使う魔法の威力は小さなものになってしまうのだ。早くカーマを回復しておかないと，あとで困るのはキミだゾ。

●トラップはより複雑になっている！！

このゲームの特徴は，とにかくマッピングが難しくなっているということだ。おそらく，日本の作品ではNo.１だろう。それだけに，前作にはなかったような複雑なトリックがたくさんでてくる。ここでその主なトリックを紹介すると……。

- **落とし穴**……何階か下へ落とされる。
- **ワープ**……まったく別の場所へ飛ばされる。
- **通りぬけられる壁**……前に進むだけで通りぬけられてしまう壁。Detectという魔法で調べることができる。
- **Knockの魔法を使わないと入れない区域**……壁で閉鎖されてはいるものの，Knockを使えば入れるような場所。
- **ターンテーブル**……そこに乗ると，向きをクルリと変えられてしまう床。

――なかには，キャラクターのレベルが上がると助かるトラップもある。ひとつひとつていねいにチェックして，マップに記入してみよう。

●アミュレットを集めろ！

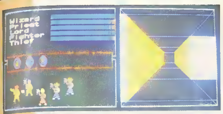
迷宮の中を歩いていると，ときどきアミュレットというアイテムを見つけられることがある(写真４)。アミュレットというのは戦闘のときに役に立つお守りのことなのだが，これにはいろいろな種類があって，それぞれ効き目のある敵がちがう(第１表)。それ以外にも，たとえばhealing amuletというヤツは，持っているだけで体力を回復してくれて，なかなか便利だ。できるだけたくさんのアミュレットを集めておくべし。

〈写真４〉ヒーリング・アミュレットを発見！

●地下5，6階の謎とは？

このゲームが本当に難しくなりはじめるのは，地下５階から。この階は，例によってカラー迷路になっている（写真５)。ターンテーブルがそこらじゅうにあるから，迷ったらすぐにPointerなどの魔法を使うことが必要だ。ここでもまた，ブラックオニキスのときと同じように，色の謎がキミを待ち受けている。今度はある順番で迷路を通りぬけるなんて単純なトリックじゃない。色の組みあわせをうまく考えて……。

そして，ようやく階段を見つけたら，地下６階へ。この階に降りたら，地上で見つけた言葉どおりに進めば，ロックされたドアの前にでることができる（ただし，あるアイテムを持っていないとダメ)。そのドアがこのゲームで最大の難関。「魔法の合い言葉は？」と聞いてくるが，はたして何と入力したらいいのだろう？　ちょっとだけヒントをあげると，魔法の合い言葉なんていうといかにもどこかの壁に書いてありそうだが，実はどこにも……。ひたすらキーを押してみるべし。



〈写真５〉カラー迷路になるとゲームは難しくなる！

《第１表》アミュレット一覧表

★対モンスター用	
man slayer	人間系のモンスターに対して効果がある
beast slayer	動物系のモンスターに対して効果がある
orc slayer	鬼系のモンスターに対して効果がある
demon slayer	悪魔系のモンスターに対して効果がある
lurker slayer	暗闇に潜伏しているタイプのモンスターに対して効果がある
mage slayer	魔法使い系のモンスターに対して効果がある
serpet slayer	ドラゴン系のモンスターに対して効果がある
firefork slayer	火を使うタイプのモンスターに対して効果がある
flyer slayer	空を飛ぶタイプのモンスターに対して効果がある
undead slayer	不死の体を持つタイプのモンスターに対して効果がある
★その他	
healing amulet	歩いているだけで自然に傷がなおる
striking amulet	自分の攻撃力が倍増する
protection amulet	魔法の攻撃に対して強くなる
speed amulet	？
power amulet	？

モンスター・インフォメーション

ファイアークリスタルに登場する全モンスターを史上初公開！　解説の文章は，なんと開発者のメモに書いてある言葉を特別にそのまま掲載させてもらった。生命力，攻撃力などは，いずれもその平均値だ。

Grem〈グレム〉

多人数で襲ってくるが，生命力が少なくすぐ逃げる。

生命力：12
攻撃力：15
防御力：６
出現階：１

Undead〈アンデッド〉

弱い魔法はまったくきかず，最後の１匹がやられるまで逃げない。

生命力：30
攻撃力：26
防御力：15
出現階：１

Devdog〈デブドッグ〉

弱いが，火の魔法をかけると生命力が増える。

生命力：21
攻撃力：21
防御力：５
出現階：１，２

Axeman〈アクスマン〉

なかなか攻撃力が強く，あなどることはできない。

生命力：33
攻撃力：30
防御力：９
出現階：１～３

Simian〈シミアン〉

大柄だが攻撃力が小さく，魔法使いのレベルアップにはもってこいのモンスター。

生命力：36
攻撃力：22
防御力：６
出現階：１，２

Grunt〈グラント〉

オーク族のモンスター。数の多いときは，注意すべし。

生命力：36
攻撃力：27
防御力：10
出現階：１～３

Goone〈グーン〉

迷宮に捨てられたヨロイだけが動き回っているというブキミな敵。

生命力：36
攻撃力：24
防御力：７
出現階：１，２，３

Asasin〈アサシン〉

マロック・スペルを使ってくるので，多数できたときには要注意。

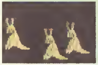
生命力：39
攻撃力：20
防御力：11
出現階：２，３

Talons〈タロンズ〉

巨大な手の怪物。アイス・スペルを使うのでやっかい。

生命力：42
攻撃力：32
防御力：9
出現階：2，3

Slug〈スラグ〉



巨大なナメクジ。コイツのボルト・スペルを受けると，弱い戦士は一撃でやられてしまう。

生命力：60
攻撃力：33
防御力：20
出現階：2〜4

Cornus〈コーナス〉

目玉の怪物。あまり強くはないが，弱い魔法はきかない。

生命力：48
攻撃力：33
防御力：13
出現階：2〜4

Tick〈ティック〉

巨大なダニ。集団でスピナー・スペルを使うので注意。

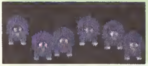
生命力：51
攻撃力：33
防御力：8
出現階：3

Trog〈トログ〉

集団でくるが，同じ階の怪物とくらべるとそんなに強くない。

生命力：54
攻撃力：30
防御力：11
出現階：3，4

Rodent〈ローデント〉



巨大なアルマジロ。すぐ逃げる。

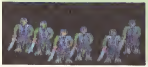
生命力：57
攻撃力：29
防御力：25
出現階：3，4

Gorgon〈ゴーゴン〉

頭の毛がすべてヘビになっている怪物。フレーム・スペルを使う。

生命力：60
攻撃力：40
防御力：13
出現階：3，4

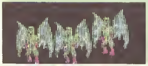
Lizman〈リズマン〉



トカゲ男。手に剣を持っており，生命力が高い。

生命力：90
攻撃力：36
防御力：30
出現階：3，4

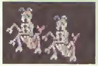
Dtetyl〈ティートル〉



鳥男。なんのとりえもない。

生命力：66
攻撃力：36
防御力：13
出現階：3，4

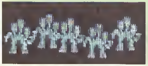
Locus〈ローカス〉



イナゴの巨大化したもの。その鋭いキバとツメで攻撃する。

生命力：69
攻撃力：34
防御力：11
出現階：3，4

Triman〈トライマン〉



体に頭が三つついた怪物。マロック・スペルを使う。

生命力：75
攻撃力：32
防御力：10
出現階：3，4

Spect〈スペクト〉

幽霊の一種。集団でアイス・スペルを使う。

生命力：72
攻撃力：30
防御力：13
出現階：4

Scree〈スクリー〉

集団でボルト・スペルをかけてくる金色の鳥。

生命力：78
攻撃力：29
防御力：15
出現階：4

Guard〈ガード〉

マントによって防御をしているスケルトン。

生命力：81
攻撃力：36
防御力：17
出現階：4

Hertic〈ハーテック〉

魔法使い。フレーム・スペルを使うが，強いというほどではない。

生命力：84
攻撃力：21
防御力：14
出現階：4，5

Mantis〈マンティス〉

巨大なカマキリ。攻撃力はあるが，防御力は弱い。

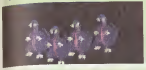
生命力：87
攻撃力：42
防御力：30
出現階：4，5

Harpy〈ハーピー〉

人食い鳥。スピナー・スペルを使う

生命力：90
攻撃力：44
防御力：15
出現階：4，5

Reptle〈レプトル〉



恐竜のようなモンスター。見た目ほど強くない。

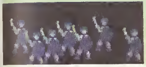
生命力：108
攻撃力：40
防御力：15
出現階：4，5

Reaper〈リーパー〉

死神。集団でくるが，攻撃力はあまり強くない。

生命力：96
攻撃力：17
防御力：15
出現階：5

Soul〈ソウル〉



魂が具象化したモンスター。中には魔法に強いものもいる。

生命力：102
攻撃力：44
防御力：5
出現階：5

Spirit〈スピリット〉

悪霊。攻撃力があり集団で襲ってくるので手強い相手。

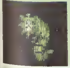
生命力：114
攻撃力：52
防御力：15
出現階：5

Hupha〈ヒューファ〉

象人間。生命力，機敏さ，攻撃力をかねそなえた，あなどりがたいモンスター。

生命力：120
攻撃力：65
防御力：17
出現階：5

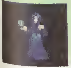
Worm〈ウォーム〉



スピナー・スペルを使うが，あまり強くはない。

生命力：129
攻撃力：72
防御力：15
出現階：5，6

Shaman〈シャーマン〉



魔法使い。アイス・スペルを使う。

生命力：138
攻撃力：27
防御力：5
出現階：5，6

▲テンフルの入口の近くには，魔法の泉がある。ここの水を飲むだけで，体力を完全に回復することができるゾ！

Masque〈マスク〉

堕落したオラクル。しかし，その力をあなどることはできない。

生命力：147
攻撃力：89
防御力：17
出現階：6

Mystic〈ミスティック〉

集団で出現する。その高い生命力と攻撃力は，きっと戦士たちを苦しめることだろう。

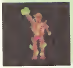
生命力：156
攻撃力：72
防御力：17
出現階：6

Kishna〈キシナ〉

悪にそまった仏教徒。そのサンレイの魔法に勝る者はないと言われる。

生命力：165
攻撃力：19
防御力：15
出現階：6

Vulcan〈バルカン〉



火の神。火を使う魔法はまったく通じない。

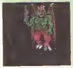
生命力：174
攻撃力：93
防御力：15
出現階：6

Mage〈メイジ〉

最強のクラスの魔法使い。キシナに匹敵するサンレイ・スペルの使い手。

生命力：183
攻撃力：24
防御力：10
出現階：6

Balrog〈バルログ〉



魔界の王。ボルト・スペルをはなつ，ブキミなモンスター。

生命力：192
攻撃力：94
防御力：60
出現階：6

Serpet〈サーペット〉

ドラゴンの子供。魔法はほとんどきかない強敵。

生命力：225
攻撃力：114
防御力：15
出現階：6

Eyes〈アイズ〉

明かりの下でも目しか見えない。ファイアークリスタルで最強の敵。

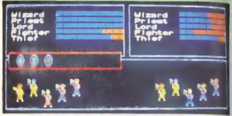
生命力：195
攻撃力：81
防御力：30
出現階：6

ザ・ファイアークリスタル地下マップ

鏡にうつった自分

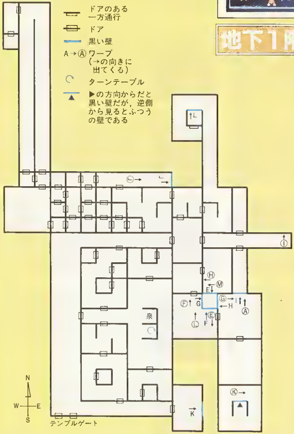
なんと，ときどき自分とまったく同じキャラクターが敵として登場する。先手必勝で倒すしかない。

生命力：自分と同じ　攻撃力：自分と同じ
防御力：自分と同じ　出現階：？



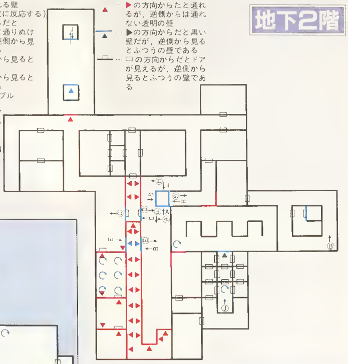
地下1階

ドアのある一方通行
ドア
黒い壁
A→Ⓐ ワープ（→の向きに出てくる）
ターンテーブル
▶の方向からだと黒い壁だが，逆側から見るとふつうの壁である

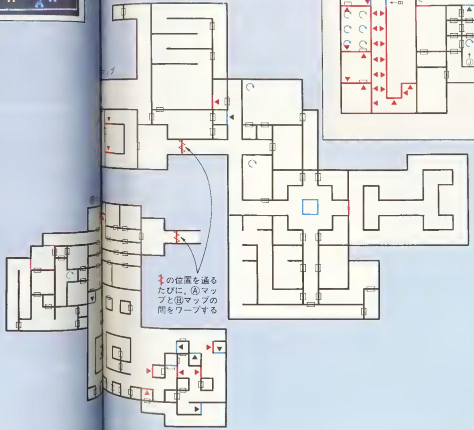


地下2階

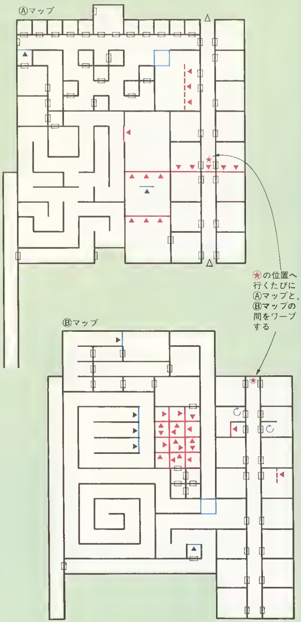
通りぬけられる壁（Ditectの呪文に反応する）
▶の方向からだと何も見えずに通りぬけられるが，逆側から見ると壁である
〜，逆側から見るとドアである
〜，逆側から見ると黒い壁である
ターン・テーブル
□の方向からだとドアが見えるが，逆側から見ると黒い壁である
一方通行の黒い壁
A→Ⓐ・ワープ（→の向きに出てくる）
▶の方向からたと通れるが，逆側からは通れない透明の壁
▶の方向からだと黒い壁だが，逆側から見るとふつうの壁である
□の方向からだとドアが見えるが，逆側から見るとふつうの壁である



地下3階



地下4階



スピーディ・グラフィック，リアルな画面。アニメーション効果もそなえた，ハイパーロールプレイング

ザ・スクリーマー

マジカル・ズゥ(ストラットフォード)

●対応機種
PC-8801シリーズ(5"ディスク３枚組)
X１シリーズ(5"ディスク３枚組)
PC-9801シリーズ(予定)
価格：7,800円

「ハイパーロールプレイング」というサブタイトルがついているこのゲーム，その名のとおり，グラフィックの美しさやスピードの速さは天下一品だ。コケの生えた迷宮内のリアルな画面には，思わず圧倒されてしまう。ドアが実際にスーッと開いたり，戦闘モードがアクション・ゲームになっていたりと，アニメーション効果もバッチリだ。迷宮タイプのRPGでは，トップクラスにあると言っても過言ではないだろう。オマケにマンガの本がついてくるというサービス精神も，ウレシイね。

プロローグ

199Ｘ年，世界を空前の食料危機が襲い，食料争いから第３次世界大戦が起こった。約２年で戦争は終わったものの地球上の多くの都市が破壊された。

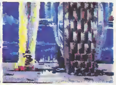
廃虚と化した富士山麓に，ポツンとそびえ立つ巨大な建造物があった。戦争前は遺伝子工学研究所として使われていた，ＢＩＡＳがそれである。閉鎖された無人のＢＩＡＳの暗闇の中で，制御を越えたデタラメな遺伝子操作のくり返しと，シールドの外へもれだす放射線によって異様な怪物がつぎつぎに生みだされていることを知る者はいなかった。かつては人類の力と科学の象徴だったＢＩＡＳは，いまや悪魔の住む塔と化していたのである。

ＢＩＡＳそのものを破壊することは危険だった。どのような物質・細菌・生物が外にもれだすかわからない。ＢＩＡＳの中へ入り，すべての生物を殺しつくし，生物の生産過程を完全に停止するしか手はない。それができれば，一生かかっても使いきれないだけの賞金を手に入れることができるという。だが，その方法はだれも知らない。

ある者は賞金かせぎのために，またある者は自らの力をためすために，ＢＩＡＳの暗闇へと挑んでいった。モンスターと戦い，防御システムのワナをかわし，暗闇の中に叫ぶ世紀末のハンターたち――彼らはいつしかこう呼ばれた。「ザ・スクリーマー」／さあ，キミもスクリーマーとなって，ＢＩＡＳの機能停止に向かえ!!

●まずはビーストシティで冒険の準備を／

ゲームは，ＢＩＡＳがそびえ立つ町，ビーストシティからはじまる。ここは，昔は「富士山麓科学都市」と呼ばれるとても活気のある町だったのだが，戦争が終わった今となっては，砂漠の中にポツンとある荒れ果てた町となってしまった。だが，命知らずのスクリーマーたちのために，まだ営業している店が何軒かあるので，冒険の最中に何度か訪れてみるといいだろう。ちなみに，ゲームのセーブはビーストシティでしかできないことをお忘れなく。



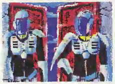
▲このカッコイイ人物がキミだ／　物語は，キミがバイクでビーストシティにたどり着いたところからはじまる。さて，キミは一流のスクリーマーになれるかな？

▶ここはビーストシティの繁華街。いろいろな店が並んでいる。写真中央に見える黒い山のようなのが，問題のＢＩＡＳだ

▼ＢＩＡＳの入口のドアは，アニメのようにスーッと開く／　こうした細かい処理がウレシイね

●ビーストシティ入口

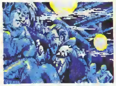
２人のアーマードポリスが扉の前で警備をしている。ビーストシティに一般の市民が立ち入ることはできないのだ。だけど，スクリーマーの志願者であるキミは別。



ここで，「新人」なのか「登録ずみ」なのかを選択しよう。

●酒場

ビーストシティ内で，ゆいいつくつろげる場所。50Cr.払えば，店の中に入って酒を飲むことができる。この店では，いつでも他のハンターたち（サムライをのぞく）と会うことができるので，いろいろと情報集めをするといいだろう。ちなみに，試作段階では，この場面であることをすると，超過激な㊙画面が見れたんだって！　市販バージョンではできなくなっているけど，グラフィック・データだけはディスケット内に残っているそうだから，ウデに自信のある人は探してみるとオモシロイかも？



●武器屋

ウェポン(武器)，アーマー(防具)，アイテム（道具）と，この冒険で必要なほとんどの物を売っている。それぞれの品物の性能は，値段に比例すると思って，まずまちがいないだろう。はじめのうちは，アーマーを買ってAC（アーマー・クラス）を上げることに専念したほうがいい。ちょこちょこと安い武器から高い武器へ買いかえていくのもいいけれど，思いきって高価な武器をねらってみては？　ちなみに，最初はニンジャシューター(250Cr.)を買うことをおすすめする。

●首屋

なぜ，賞金かせぎたちがみなBIASに集まってくるのか？　答えはただひとつ，BIASの中にいる怪物の首に賞金がかけられているからなのだ。その怪物の首をお金にかえてくれるのが，この首屋。キミがBIAS内で倒した怪物の価値（BP：ビーストポイント）は，首屋でくれるFRDに記録されている。それを見せることによって，BPと同額のお金をくれるというわけだ。さらに，BPがある一定値まであがると，キミのHC（ハンタークラス）も上げてくれる。とにかく，BIASからでるたびに，この店に立ち寄るように心がけるべし。キミのHCが25になると，首屋の主人がすばらしいプレゼントをくれるヨ！

●医者

BIAS内で受けたダメージを回復させてくれる場所。ただし，それにはもちろん，お金がともなう。HP(体力)，Pow(腕力)，Agl(機敏さ)，Tec（技術力），IQ（知能）のどれを直すのにも５Cr.で1ポイントだ。とは言っても，はじめのうちはお金をムダにしたくないという人は，迷宮内でじっと止まっていればいいだろう。ゆっくりだけど，確実に１ポイントずつ回復するゾ。

●効率的に戦闘せよ！

このゲームの最大の特徴は，戦闘モードがアクション・ゲームになっているということだ。「コウゲキ」と「ボウギョ」という二つのモードしかないが，うまくやれば，それほどパワーを持っていなくても，強い敵を倒したりすることができる。だが逆に言えば，どんなにキャラクターを強くしても，戦いかたがヘタだったら，いつまでたっても強い敵には勝てないということになってしまう。単純に数値の大小だけで勝敗が決められてしまう他のRPGとちがって，このゲームではキミの指先の動きがキャラクターの生死を決定するのだ。

▲まるで『ウ××グマン』を思いださせる戦闘モード。小サイズのキャラと戦うときには，タテをうまく使って敵の攻撃のタイミングをはかろう

▲自分と同じサイズのキャラが相手なら楽勝。ひたすらしゃがんで攻撃していればいいんだ

●しゃがんで闘う

では，その戦闘モードでの有効な戦いかたをここに紹介しよう。まず，敵と遭遇するやいなや，②キーを押してしゃがんだ体勢をとる（②キーはずっと押し続ける)。そしてすかさずⓏキーを押して相手に一撃を加える。もしも，相手が低い弾（弾には低いものと高いものの２種類がある）を撃ち返してきたならば，Ⓧキーを押して防御する（ジャンプしてよけるというハイテクもある)。相手が高い弾を撃ち返してきたならば，無視して攻撃を続ければよい。なぜなら，しゃがんでいるキミには，けっして高い弾は当たらないのだから。敵の弾を盾で受けるタイミングさえつかんでしまえば，並のレベル以上の戦闘ができると考えていい。

●スクアッシュホール

ところが，敵キャラは大きく分けて２種類あって，自分のキャラと同じサイズを持つヤツと，自分の半分のサイズしか持たないヤツがいる。前者はさきほどの戦いかたでいいとして，後者は非常に戦いにくい。というのも，半分のサイズしかないということは，低い弾しか撃たないということで，キミは敵の攻撃を常に避けながら攻撃しなければならないからだ。１階のアシッドスライムぐらいならまだ

●ウエポン・リスト（※種類 2…ジョインター（遠距離攻撃用）　1…[illegible]（近距離攻撃用））

名　称	値　段	レベル	パワー	※種類
アイアンフィスト	100	1	10	2
ニンジャシューター	250	2	15	2
スピンダガー	400	3	30	2
ハンドボム	500	11	110	2
ガスブレード	2000	7	70	2
アイアンホイップ	1500	8	80	2
ツインソード	3000	19	190	2
ヒートアックス	3500	20	200	2
ジェットランサー	4980	22	220	2
ジェットボー	1000	7	70	1
スパークガン	1500	8	80	1
ニードルガン	2200	9	90	1
ハンドキャノン	3300	10	100	1
ナパームガン	4500	12	120	1
ハイパーマグナム	7000	15	150	1
レーザーランチャー	11500	19	190	2
サムライソード	50000	25	250	2

●アーマー・リスト

名　称	値段	軽減値	種　類
ニーロッカー	350	－1	レッグアーマー
フラダンサー	500	－2	〃
ベアフット	1100	－3	〃
パンケーキ	800	－4	アームアーマー
フィストガード	1350	－5	〃
アームシールド	2000	－6	〃
ショルダーガード	1700	－7	ボディーアーマ
コルセット	2400	－8	〃
Cカップ	3200	－9	〃
マフラー	3000	－10	ヘッドアーマー
フェイスジェル	4000	－11	〃
パンプヘッド	5000	－12	〃
エキストラレッグアーマー	6000	－6	レッグアーマー
エキストラアームアーマー	8200	－8	アームアーマー
エキストラボディーアーマー	10800	－12	ボディーアーマー
エキストラヘッドアーマー	15200	－14	ヘッドアーマー

いいが，４階のアーマーレオのクラスになると，さすがにキツイ。ときには，⓪キーで「ニゲル」ことも必要になってくるだろう。こういうときのために，スクアッシュボールという非常に便利なアイテムがある。戦闘中にこれを使うと，相手の動きがしばらく止まるのだ。ただし，HCが低いと失敗することもあるので，注意するように。

●アーマークラスをあげる

さらに戦闘時には，キャラクターのAC（アーマークラス）が非常に重要な意味を持ってくる。ACというのは，敵の攻撃をどれくらい弱められるかを表わした数字で，たとえばACが10のときに敵から15の攻撃を受けたならば，自分が実際に受けるダメージは15－10＝５ということになる。ACは最大で40まであげられるので，早めに装備をしていったほうがいいだろう。いい武器を早く買いたい気持ちはわかるが，RPGではまず身を守る道具を買うことが第一なのだ。

●HC(ハンタークラス)を早くあげるためには？

このゲームには，他のRPGとちがって，経験値という概念がない。その代わりに，プレイヤーの強さを表わすレベルとして，HC（ハンタークラス）という数値が設定されている。これは，そのキャラクターがいかにハンターとして熟練しているかを示すもので，ビーストシティの首屋ではかってくれる。つまり，ある一定のBP（ビーストポイント）を首屋に持ってかえると，キミのHCを１ランクあげてくれるというわけだ。HCが１あがると，キミのHP（ヒットポイント）やその他のレベルが10ずつアップするので，キャラクターを早く強くしたいのなら，HCを上げることを心がければよいだろう（ちなみに，HCの最高値は25である)。

ところが，キャラクターが弱いうちは，このHCをあげることはかなりむずかしい作業である。というのも，はじめのうちは１階の敵に勝つのでさえやっとのことで，ある程度BPがたまっても，ビーストシティの首屋に持ちかえることがむずかしいからだ。しかも，セーブはビーストシティでしかできないから，タワー内でどんなにBPをためても，ビーストシティへ帰らなければ意味がない。さらにもしも敵に殺されてしまうと，そのキャラクターのデータは，ディスケットから消されてしまうのだ！　なんという過酷(かこく)な条件のもとでキャラクターを鍛えなければならないのだろう。最初でつまずいている人も多いと思うので，ボクの見つけた必勝法を公開しよう。

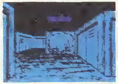
まず，タワーの入口付近で敵と戦いまくる（一度敵と戦ったあとは移動をしないと敵が現われないので，入口北側の通路を行ったりきたりすればよい)。そしてHPが危険と思われる値までさがったら，すかさずビーストシティにもどり，首屋でBPをお金にかえて，病院でHPを回復する。または，迷宮内でじっとしてHPの回復を待つという手もある。これをしつこくくり返していれば，HCが５ぐらいまでは簡単にあげられるはずだ。迷宮の探索にでるのは，それからでも遅くはないのだ。

エッ？　そんなにセコセコやっても，もしもキャラクターが敵に殺されてしまったらどうするかって？そう，どんなにこまめにセーブしても，HPが０になったらキミのキャラクターはディスケットから消滅してしまう。時間をかけて鍛えあげたキャラクターが一瞬にして消えてしまい，再び最初からやり直さなければならなくなったときなどはじつにむなしいものだ。だが，これを防ぐ㊙テクもあるのだヨ……。

少し邪道だが，タワーの迷宮内に入ったら，ディスク１にプロテクト・シールを張っておくようにしよう。こうしておけば，たとえキャラクターが殺されても，ディスケットに書き込みが不可能だから，キャラクターが消される心配はない。ビーストシティにもどれたときだけセーブをすればいいわけなので，非常に効率よくHCをあげることができるのだ。ただし，くれぐれもセーブをする（「まちからでる」）ときはプロテクト・シールをはがしておくように。さもないと，せっかくかせいだBPがムダになっちゃうゾ！

●マッピングするときに注意することは？

BIASは，１フロアが22×22の迷路で構成されているが，ひと口に22×22といっても，予想以上に広い。１歩１歩着実に歩いて，キチンとしたマップを作るしかないだろう。ここで気をつけなければならないのは，バイアストル



ネードというトラップである。これは，上に乗るとランダムに90度向きが変えられてしまう床のことで，迷宮のいたるところに設置されている。うっかり向きを変えられたことに気づかないで歩き続けていると，とんでもないマップができあがってしまうこともあるので，画面右下のコンパスには常に注意をはらっておくことが必要だ。

また，マッピングの際に非常に便利なアイテムとして，ワイドマッパーという物がある。これを使うと，自分が今何階のどこの座標にいるのかということを教えてくれるのだ。1,200Cr.とわりと安めなので，早めに手に入れておくにこしたことはない。

ところで，2，3，4階をマッピングしていると，最初のうちはどうしてもマップが正方形になってくれないことに諸君はお気づきかな？　それに，5階へあがるための階段はいったいどこにあるのだろう？　直接答えを書いちゃうとオモシロくないから，ヒントだけ書いておこう。1・2・3・4・2・3・4・5・1……。

●ペンダントの使いかたについて

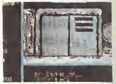
HCが25になると，首屋でホワイトペンダントをプレゼントしてくれる。このペンダントをどうやって使ったらいいのかわからずに悩んでいる人も多いんじゃないかな？じつは，ペンダントには8種類あって，それぞれちがった色をしているのだ。しかも，残りの七つは，ハンターたちがしっかりと隠し持っている。順序正しく交換していけばキミは最後にある色のペンダントを手に入れられるはずだ。そうしたら，それを伝説のスクリーマー，サムライにプレゼントしてやろう。ほうら，ビーストシティで最強の武器が手に入れられただろ？　(べつにその武器を持っていなくても，最後の敵を倒すことはできるんだけどね…)

●ドアのパスワードを知るためには？

BIASの迷宮内を歩いていると，パスワードを入力しなければ開かないドアがいくつもでてくる。このパスワードを探すのが，このゲーム中でもっとも骨の折れる作業だ。パスワードには全部で9種類あって，あるものは迷宮の壁に書かれているし，あるものはハンターのひとりが知っている。また，ある人物のなにげない言葉の中にヒントが隠されているものもあるし，マニュアルのどこかに書かれているものもある。こうしたパスワードを見つけられるかどうかは，キミの注意力にかかっているのだ。

ところで，パスワードを入力する以外にも，このようなドアを開ける方法があるのを，諸君はご存知かな？迷宮内のどこかにEXカードというアイテムが落ちている。これを使えば，ドアのロックを解除することができるのだ。パスワードがどうしてもわからない人は，迷宮内をくまなく歩きまわってみるといいだろう。ただし，そのEXカードも，パスワードのドアをいくつか開けないと手に入らないようになっているので，そう楽はさせてくれないゾ。

▶ムムッ，このドアはパスワードを入力しないと開かないゾ！　さて，パスワードはどこに書いてあるんでしょう？



●ファイナル・ドアのパスワードはいくつ？

ゲームも終盤におしつまり，5階を歩きまわっているとEXカードを使っても開かないドアがでてくる。

これがうわさのファイナル・ドアなのだ！　ファイナル・ドアは全部で四つあり，それを開けるためのパスワードも4種類。だが，キミが知ることのできるのはそのうちの一つだけで，あとの三つは自分で推理しなければならない。これがメチャクチャにムズカシイ。

ある場所でレベレーションリングを使うとそれに関する情報が得られるのだが，「四つの数の……」とか「二重の四角を……」とかは，いったい何を意味するのだろう？　ヒントを書くと，これらの情報は，四つのパスワードを並べたときの数字の位置関係を表わしているのだ。いろいろと試行錯誤をくり返してみてくれ。根性のある人は，めくらめっぽうに3,000とおりの数を入力してみるのもいいかもね。

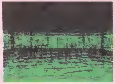
迷宮内にはこんなトラップが!!

●ロードディフェンサー

そのドアの方を向くと，ドアが開いて奥からニョキニョキと出現する防御装置。HPを3マイナスする。しかし，なかには貴重な情報を教えてくれるものもある。

●落とし穴(Pit)

迷宮のそこらじゅうにあるトラップ。HPを1マイナスする。なかには，下の階まで落ちちゃうというとんでもないものも。



●BIASガス

Agl,Pow,IQ,Tecのどれかのパラメーターをマイナスする毒ガス。解毒には，バチルスクリーナーが必要。

●ファイアーロード

通過すると炎によりHPが1マイナスされる場所。

●サンダーロード

通過すると電撃によりHPが1マイナスされる場所。

●バイアストルネード

その場所にくると，ランダムに90°向きを変えられてしまう床。マッピングの際には注意。

●バイアスララバイ

通過すると，かん高い音によりHPが1マイナスされる場所。

●ダークゾーン

ハンドライトがないと進行が困難な暗闇。

●流れ弾

どこからともなく飛んできて，HPを1マイナスする弾。

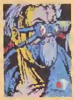
▶迷宮内を歩いていると，ハンターに出会った。なにか情報が聞きだせるかも？

★BIASをうろつくハンターたち

BIASの塔やビーストシティ内には，キミ以外にも賞金かせぎのハンターたちがいる。彼らは大切な情報を知っていたり，重要なアイテムを持っていたりする場合が多いので，仲良くつきあっていくのがベストだ。お金をあげると情報を教えてくれたり，アイテムをあげると武器屋で売っていないアイテムをくれたり……。ちなみに，キミのHCがある程度まであがってないと，彼らはキミをバカにして，大切なことを教えてくれないこともあるので注意しよう。また，ハンターとの会話モードで何を入力したらいいのかわからずに困っている人も多いと思う。ここでは，アイテムや武器の名前を入力してみればいいのだ。そのアイテムがどのような効力を持つのかを教えてくれるヨ。

●ジパング

28才，男。性格は残忍。狂ったパンクスで，何をしでかすかわからない，右翼のにいちゃん。



●セコントキラー

20才，男。性格は神経質。弱いくせに大口をたたくイヤミなヤツ。それほど気にすることはない？

●ジャンクス

40才，男。性格は無口。愛想の悪いハンターの中で最高齢のおじさん。強いが，人がよすぎるのがハンターとしてはタマにキズ。

●チーフ

25才，男。怪力の持ち主。「スクリーマーのブッチャー」とハンター仲間からうわさされる海坊主。

●ラット

12才，男。まだ幼いだけあって，動きはすばやい。ペット(?)とともにBIASを冒険している。

●モンスターマーダー

22才，男。性格は冷静。だれにも素顔を見せたことのない，何を考えているのかわからないヤツ。

●ナチ

24才，女。性格は気まぐれ。手にムチを持っていて，あまりの強さから，「オトコオンナ」としてハンター仲間から恐れられている。

●サムライ

38才，男。サムライソードという最強の武器を持っている。BIASのどこかにいるといわれている伝説のスクリーマー。

●キミ

?才，男(?)。性格はキミにしかわからない。スクリーマーの英雄となれるかどうかは，キミの腕にかかっているのだ！

●アイテム・リスト

名　　称	手に入れられる場所	値段	効　　力
Powドラッグ	武器屋	800	Powを成長限界値まで上げられる
Aglドラッグ	〃	300	Agl　〃
ハイパードラッグ	ハンター	(1000)	Pow，Agl Tec，IQ，HPを上げられる
H・Pドラッグ	武器屋	1000	HPを　〃
Tecトラッグ	〃	800	Tecを　〃
IQドラッグ	〃	600	IQを　〃
サムソンドラッグ	ハンター	(600)	Powを一時的に最大値(255)まで上げられる
ブレインアッパー	武器屋	400	IQを　〃　(250)　〃
Tecアッパー	〃	500	Tecを　〃　(250)　〃
レスポンサー	ハンター	(500)	Aglを　〃　(250)　〃
レベレーションリング	迷路	(60)	ファイナルドアのパスワードのヒントを知ることができる
バチルスセンサー	武器屋	1000	アイテム類についている毒素の種類を調べる
バチルスクリーナー	〃	8000	毒物を除去する
ワイドマッパー	〃	1200	自分がいる場所の座標を調べる
X-Rayサーチャー	〃	500	Pit(落とし穴)の場所を調べる
ハンドライト	〃	500	ダークゾーンを明るくする
サウンドバリア	ハンター	(800)	モンスターを近づけない(効力は10歩まで)
ゲストIDカード	迷路	(2000)	ＢＩＡＳの出口へ連れていってくれる
ＥＸカード	〃	(1800)	パスワードドアを開けることができる
バイオロジカルサーチャー	武器屋	(800)	モンスターのデータを調べる
ノイズマシーン	ハンター	(1000)	モンスターを一時的に金縛りにする
スクアッシュボール	武器屋	(1400)	〃
フォッグボール	〃	(1200)	モンスターの攻撃成功率を低下させる
ホワイトペンダント	首屋		サムライから最強の武器をもらうために使う
イエローペンダント	ハンター		〃
グリーンペンダント	〃		〃
ピンクペンダント	〃		〃
ブラックペンダント	〃		〃
ブルーペンダント	〃		〃
パープルペンダント	〃		〃
レッドペンダント	〃		〃
ＦＲＤ	首屋	--------	ビーストポイントを集計しておく
アイテムマジック	----- ------	------	

モンスター・インフォメーション

※(注)ＭＣ＝モンスタークラス
ＡＣ＝アーマークラス
ＢＰ＝ビーストポイント
ＨＰ＝ヒットポイント

1F

●トーチワーム

頭部が発光している巨大ミミズ
ＭＣ：1　ＡＣ：1
ＢＰ：6　ＨＰ：100
パワー：2

●ビッチホース

目が退化してしまった大蛇
ＭＣ：2　ＡＣ：2
ＢＰ：15　ＨＰ：200
パワー：4

●ネックハンガー

クワガタのようなキバを持つナメクジ(？)
ＭＣ：4　ＡＣ：6
ＢＰ：35　ＨＰ：400
パワー：7

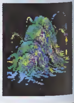
●ホバーフラワー

空を飛び回るタンポポのようなバケモノ
ＭＣ：2　ＡＣ：3
ＢＰ：10　ＨＰ：100
パワー：30

●カッターラット

目の周囲に４本のキバを持つネズミ
ＭＣ：3　ＡＣ：4
ＢＰ：25　ＨＰ：300
パワー：6

●アシッドスライム



粘着性の体を持つブキミなスライム
ＭＣ：4　ＡＣ：9
ＢＰ：35　ＨＰ：400
パワー：8

●ファイアーホール

青白いひと魂の集合体
ＭＣ：3　ＡＣ：1
ＢＰ：45　ＨＰ：300
パワー：6

●ファットマン

グチャグチャとした粘着性の体を持つ怪物
ＭＣ：16　ＡＣ：20
ＢＰ：95　ＨＰ：300
パワー　6

●ソードバット

鋭いツノを持った攻撃的なコウモリ
ＭＣ：14　ＡＣ：7
ＢＰ：135 ＨＰ：1400
パワー：32

2F

●ビッグホーン

２本の巨大なツノを武器とするヤギのバケモノ
ＭＣ：8　ＡＣ：19
ＢＰ：75　ＨＰ：800
パワー：20

●スフィンクス

もとはＢＩＡＳのメッセンジャーだったロボット
ＭＣ：12　ＡＣ：12
ＢＰ：115 ＨＰ：1200
パワー：25

●レッドヘッド

四つの目を持った赤い大ダコ
ＭＣ：15　ＡＣ：20
ＢＰ：145 ＨＰ：1500
パワー：20

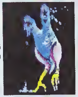
●ジャンキー

小型カメラを内蔵したＢＩＡＳの巡回ロボット。「ジャンキーは出口へ導いてくれる」　。
ＭＣ：10　ＡＣ：20
ＢＰ：75　ＨＰ：1000
パワー：15

●ビッグジャンパー

すぐれたジャンプ力を誇るカエルの怪物
ＭＣ：21　ＡＣ：15
ＢＰ：115 ＨＰ：2100
パワー：10

●ツインランナー



２匹が１匹に合体したダチョウ
ＭＣ：17　ＡＣ：15
ＢＰ：165 ＨＰ：1700
パワー：34

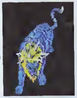
●レイドバスター

ＢＩＡＳの狂った巡回警備ロボット
ＭＣ：15　ＡＣ：27
ＢＰ：95　ＨＰ：2000
パワー：41

●ムービングディフェンサー

通路を動き回る設備防御ロボット
ＭＣ：15　ＡＣ：15
ＢＰ：125 ＨＰ：1500
パワー：30

●アーマーレオ



体が装甲化されたライオン
ＭＣ：19　ＡＣ：24
ＢＰ：250 ＨＰ：3000
パワー：30

●カーリー

異常変形したカマドウマ(ベンジョコウロギ)
ＭＣ：9　ＡＣ：9
ＢＰ：105 ＨＰ：1200
パワー：18

●ヘルエンジェル

背中に翼を持ったマンドリル
ＭＣ：14　ＡＣ　8
ＢＰ：135 ＨＰ　2000
パワー：26

●ファイアーバード

全身がまっ赤なひとつ目の凶暴な鳥
ＭＣ：22　ＡＣ：50
ＢＰ：300 ＨＰ：5000
パワー：50

3F

●バトルビー

尾に巨大な毒針のあるスズメバチ。毒を持つ
ＭＣ：5　ＡＣ：1
ＢＰ：45　ＨＰ：500
パワー：8

●ローリンガー

球状をしたカビの集合体。毒を持つ
ＭＣ：12　ＡＣ：20
ＢＰ：75　ＨＰ：800
パワー：10

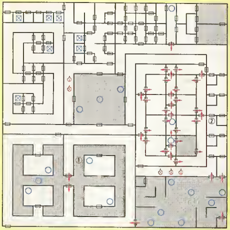
●プロテクトスネイク

固い装甲に包まれたヘビ。毒を持つ
ＭＣ：12　ＡＣ：14
ＢＰ：75　ＨＰ：2000
パワー：16

各フロア別攻略法

1F

この階にはそれほど強い敵も現れないので，最初のうちは経験値かせぎに専念しよう。ハンドライトさえ持っていれば，ダークゾーン内の①の地点でツインソードを手に入れることができる。これは3,000Crもする高価な武器なので，持っているに越したことはない。また，②の地点には１Ｆの番人であるファットマンが出現するのだが，コイツを無傷で倒せるようになっていれば，キミのキャラは２Ｆへ行っても大丈夫。ただし，２Ｆへ上がる階段のある部屋の周辺には，バイアストルネードがたくさんあり，ソードバットという強敵が現れたりもするので注意するように。



2F

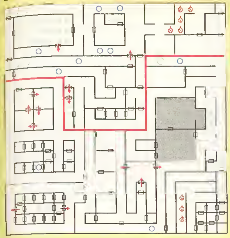
この階を全部歩こうとすると，３分の１ぐらい上の部分にどうしても入ることができないことがわかる。それもそのはず，そこへは４Ｆから降りてこなければならないからだ。したがってはじめのうちは，入れない部分を無視しておとなしく３Ｆへ上がっていくしかない。１Ｆ→２Ｆの階段と２Ｆ→３Ｆへの階段は比較的近い位置にあるので，１Ｆのようなめんどうくささを感じないですむだろう。強い敵もさほどでてこないから，経験値かせぎにはもってこいの階だ。

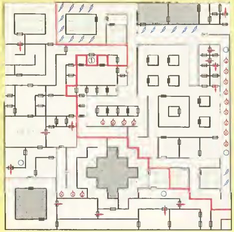
3F

２Ｆと同様，この階にも最初のうちは入ることができない部分がある。

やはり他の階から上下しないとダメなようだ。

①の地点にある落とし穴は利用してみるべし，５Ｆへ行くための近道になってくれるゾ。また，この階から，パスワードを入力しないと開かないドアがでてくる，はたして，キミはいくつのドアを開けることができるだろうか？（あるパスワード・ドアの奥には，とても大切な品が…）その他，フィストガード，ショルダーガード，さらにはＥＸカードといったアイテムもどこかに落ちているから，歩き残しのないようにスミズミまで歩き回ってみよう。





4F

さすがに４Ｆともなると，敵も強くなってくる。かなり効率のいい戦いかたをしないと，ダメージを受けてしまう危険性も高い。この階の右下の部分には，３Ｆから上がってこないと行くことができない。そのどこかに５Ｆへ上がる階段があるので，ひと部屋ずつこまめにチェックしていこう。またゲストＩＤカードという非常に便利なアイテム

3F

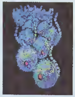
●ダークドッグ

三つの首を持ち，直立歩行をする犬。毒を持つ
ＭＣ：15　ＡＣ：30
ＢＰ：105 ＨＰ：1100
パワー：50

●ナイトタップス

見たとおりの毒グモ。当然，毒を持つ
ＭＣ：20　ＡＣ：24
ＢＰ：135 ＨＰ：1400
パワー：60

●バーストボール



高圧電流を発するマリモの集合体
ＭＣ：16　ＡＣ：27
ＢＰ：155 ＨＰ：1600
パワー：36

●ベビーシッター

カンガルーとトカゲのあいの子。腹に子どもを持つ
ＭＣ：17　ＡＣ：13
ＢＰ：165 ＨＰ：1700
パワー：30

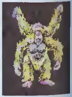
●スタンディングブレード

陸上で生活できる能力を持った大イカ
ＭＣ：18　ＡＣ：14
ＢＰ：175 ＨＰ：1800
パワー：36

●ビックマウス

数百本もの足を持ったシャコ貝の変異体
ＭＣ：24　ＡＣ：10
ＢＰ：200 ＨＰ：2700
パワー：24

●ダックコング



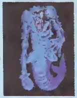
腹に口があり，４本の腕を持つマウンテン・ゴリラ
ＭＣ：20　ＡＣ：19
ＢＰ：225 ＨＰ：2000
パワー：40

4F

●バイトアイ

とにかく目だけが大きいバケモノ。毒を持つ
ＭＣ：19　ＡＣ：19
ＢＰ：165 ＨＰ：1900
パワー：34

●ゴーゴン



アザラシの変異体。人間的性格を持つ
ＭＣ：21　ＡＣ：20
ＢＰ：215 ＨＰ：2100
パワー：44

●ケンタウロス

トラの体にオラウータンの上半身がついた複合生物
ＭＣ：22　ＡＣ：22
ＢＰ：235 ＨＰ：2200
パワー：46

●キャリーベイビー

スクリーマーの死体に寄生するバケモノ。最強のモンスター
ＭＣ：10　ＡＣ：40
ＢＰ：5000 ＨＰ：30000
パワー：10

5F

●Ｊボーイ

ＢＩＡＳ内で最強の警備ロボット
ＭＣ：20　ＡＣ：21
ＢＰ：195 ＨＰ：3000
パワー：41

●ゴルゴダシャドウ

スクリーマーを好物とする巨大な寄生生物
ＭＣ：23　ＡＣ：23
ＢＰ：235　ＨＰ：2300
パワー：46

●ノーヘッドドラゴン

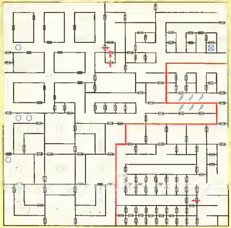
首のないドラゴン。６階でたくさん出現する
ＭＣ：24　ＡＣ：24
ＢＰ：245　ＨＰ：2400
パワー：70

6F

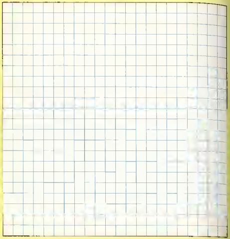
●ガーディアン

倒すべき最後の敵。その実体は人間というウワサ‥
ＭＣ：25　ＡＣ：25
ＢＰ：なし　ＨＰ：5000
パワー：70

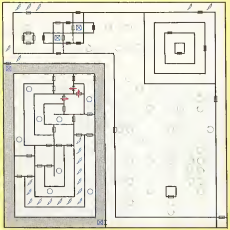
4F



6F



5F



……1歩動くごとに必ずモンスターが現れる

もその近くに落ちている。さらには，いろいろな場所の壁に大切な情報が書かれていたり……。このゲーム中でもっともめんどうくさい階だ。

5F

今までにないような広大な空間が広がっている5F。左上のパスワード・ドアの中では，あるアイテムさえ持っていれば，ファイナル・ドアに関する貴重な情報が得られる。右上のうず状になっている通路にある四つのドアが，問題のファイナル・ドアだ。ここを突破すれば，伝説の人物に会って6Fへ上がることができる。このゲームの最大の難関と言ってもいいだろう。ちなみに，右下にポツンとある部屋は，1Fへ直通するエレベーターだ。1度利用してみると，きっといいことがあるゾ。

6F

この階では恐ろしいトラップがキミのことを待ち受けている。なんと，壁が天井からふってきて，キミの進路をふさいでしまうのだ。この階のマップはあえて掲載しないでおくことにしよう。上の白地図を利用して，キミが自分でマップを作ってみてくれ。ここまでくれば，最後の敵ガーディアンと出会うのももうすぐだ！

リアルタイム戦闘モード，隠れアイテムなど，みりょくあるゲーム設定の迷宮探索型RPG

ファンタジアン

クリスタルソフト

●対応機種
PC-8801シリーズ(テープ，5"ディスク)
PC-9801シリーズ(3.5"ディスク，5"ディスク)
PC-8001mkIISR専用(テープ)
X1シリーズ(テープ，3"ディスク，5"ディスク)
価格：テープ版……5,800円
　　　ディスク版…7,300円

いまやRPGの大手メーカーとなったクリスタルソフトが，『夢幻の心臓』につづいて発売したのが，このゲーム。典型的な迷宮探索型のRPGだが，種族，職業，パーティーといった概念をここまでキチンと設定したのは，このゲームが日本で最初だろう。また，このゲームには，34種類もの「マニュアルに載っていない隠れアイテム」があり，そのアイテム探しに熱中したプレイヤーも少なくない。リアルタイム制を取り入れた戦闘モードも，大きな魅力のひとつだ。

プロローグ

Ruisard(ルイザード)の地では戦いは遠い過去のものとなり，戦いの記憶を持つものは，少なくなっていた。人々が，この平和を当然のものとして過ごしはじめたとき，岩と砂地の広がる西の地から暗雲が立ち込めてきた。人々が気付いたときには，すでにルイザードの地は闇に包まれ，平和と安息にかわって不安と恐怖が世界を支配していた。魔王Billades(ビルアデス)は，闇の生き物を従え，ルイザードを恐怖と絶望の地と化し，Gaiyarll(ガイヤール)城へ攻め込んだ。

ときの国王Elves(エルベス)II世は，東方の大賢者Gazarl(ガザール)に救いを求めた。ガザールと5人の弟子たちは，魔王ビルアデスを打ち滅ぼすため，ガイヤール城へ急いだ。

七つの昼と七つの夜の間，天空は赤い戦いの炎で染まった。大賢者ガザールと5人の弟子たちは，持ち得る力のすべてを使い果たして，魔王ビルアデスを倒したかに見えた。5人の弟子たちは戦いの中で息絶え，ガザールもまた，力を失い，死を待つばかりであった。国王エルベスII世は，息絶えんとする大賢者から恐しい事実を知らされた。

魔王は，その力の大半を失いはしたが滅びてはおらず，城の南西にある遺跡の地下に潜み，力の回復を計っているというのである。魔王を撃ち滅ぼすには，遺跡の地下深くに魔王によって封じられた「Elven Seed」の力を解き放つしかない。

そう告げると，ガザールは静かに息をひきとった。

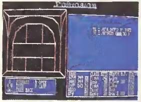
国王の呼びかけに対し，勇者が集まった。皆，年若く未熟ではあったが，輝くルイザードの未来を担う者たちであった。

●理想的なパーティーの組みかたとは？

ひとりで行動していくRPGとちがって，複数の人数で冒険するゲームでは，そのパーティーの組みかたがゲームの状況を左右すると言っても過言ではない。この『ファンタジアン』にしても，5人とも戦士なんていうパーティーを組んだら，いくらプレイヤーがRPGのプロでも，まずゲームを終わらせることはできないであろう。4種類の職業があるということは，やはりそれぞれに存在価値があるわけだ。それぞれが他人の足りない部分をかばいあって冒険をつづけていく……これこそがRPGの醍醐味（だいごみ）ではないだろうか。

▶キャラクターを設定している画面。種族によってちがった特徴があるので，うまくボーナス・ポイントを配分しなければならない

▶全部で20人登録できるメンバーの中から，5人を選んで冒険に旅立つ。ボクの作ったキャラクターの名前を見て笑わないでネ。

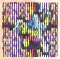


▶いよいよ遺跡の入口にやってきた。ここから先は，どんなワナがしかけられているかわからない。キチンとマッピングして進もう。

ボクの意見としては，Battler…2，Thief…1，Illusionist…1，Monk…1というパーティーがベストである。変則的なパーティーは組まないほうがいい。もっとも，一度解き終わってしまった人で，今度はMonkぬきでやってみようとか思っている人なら，話は別だが……。

また，男女の性別や，種族も，キャラクターの成長にいろいろと影響を及ぼしてくる。たとえば，男は成長すると力が強くなり，女は機敏さが増すなど，細かな点まで考慮して職業を決定しなければならない。くわしくは，マニュアルに書いてあるので，そちらを参照してみてネ。

●パーティーを組むメンバーたち

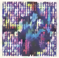


バトラー
Battler
（闘士）

ファイター
Fighter
（戦士）

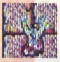
高度な鍛練により，ほとんどの武器や防具を使うことが可能。レベル―ＭＡＸのファイターになれば，魔法による攻撃を受けないかぎりは，まず負けない。

シーフ
Thief
（盗賊）

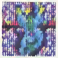


ロバー
Robber
（強奪者）

宝箱の鍵を開けたり，迷宮内の閉ざされた扉を開けたりと，器用さはバツグン。シーフ(またはロバー)でないと開けられない扉が何か所かあるので，パーティーに必ず必要なメンバーである。

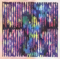


イリュージョニスト
Illusionist
（幻術師）



マジシャン
Magician
（魔術師）

怪物たちを死に至らしめる破壊の魔法を得意とする。しかし，そのかわり，軽い防具とツエぐらいしか持てない。高レベルのマジシャンは，数チームの怪物を敵にまわして対等にわたりあえる能力を持つという。



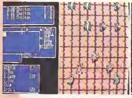
モンク
Monk
（修道師）

クレアジィ
Clergy
（牧師）

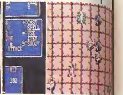
傷ついた者を治療したり，死んだ者の魂をよみがえらせたりする呪文を使うことができる。武器はほとんど持てないが，身を守る防具は重い物以外はかなり身につけることが可能。

●フォーメーションを組んで戦え！

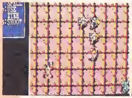
このゲームでは，戦闘モードがリアルタイムで行なわれる。自分のパーティー５人がそれぞれ移動，攻撃etc. をしたあと，敵モンスターたちが行動をするのだ。これが，かわるがわる，どちらかのパーティーが全滅（あるいは逃げる）するまで行なわれる。一般的なＲＰＧでは，キャラクターが強くなっていれば，適当に戦っていても勝てるんだけど，このゲームではそうはいかない。キミの戦略が重要なポイントになるのだ。



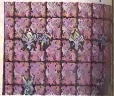
▲これがうわさの戦闘モード。リアルタイムで行なわれるから，一瞬たりとも気がぬけない。魔法の使いかたがポイントだ



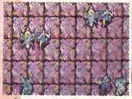
▲フォーメーション１



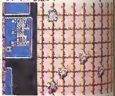
▲フォーメーション２



▲戦士が戦っているのに，横からジャマな敵が！



▲「おとり」を使って誘導しちゃえばいいのサ！



▲魔法を使って攻撃してくる敵と遭遇(そうぐう)！ コイツらばかりは，どんなフォーメーションも通用しないゾ

●レベルアップに必要なＥＸＰ(経験値)

レベル	必要なＥＸＰ	
	クラス・チェンジ前	クラス・チェンジ後
1	—	—
2	32	64
3	96	192
4	256	512
5	512	1024
6	1024	2048
7	2048	4096
8	4096	8192
9	8192	16384
ＭＡＸ	16384	32768

●全アイテム一覧表

種類	アイテム名	値段※	特徴，効力	使用可能な職業							
				Battler	Fighter	Thief	Robber	Monk	Clergy	Illusionist	Magician
WEAPON	Knife(ナイフ)	5		○	○	○	○	○	○	○	○
	Club(こん棒)	10		○	○	○	○	○	○	○	○
	Sling(投石器)	10		○	○	○	○				
	Staff(つえ)	30		○	○	○	○	○	○	○	○
	Spear(やり)	50		○	○	○	○				
	S Sword(小型の剣)	100		○	○	○	○	○			
	Whip(むち)	(150)		○	○	○	○				
	Fire Cross(炎の十字架)	(150)	牧師系が使える最強の武器					○	○		
	S.Bow(小型の弓)	120		○	○		○				
	Axe(おの)	200		○	○	○					
	Iron Staff(鉄のつえ)	(100)	魔術師系が使える最強の武器							○	○
	Sword(剣)	300		○	○		○				
	Bow(弓)	350		○	○						
	G Sword(長剣)	400			○						
	L Bow(大型の弓)	450		○	○						
	Thunder Axe(稲妻のおの)	(500)			○						
	Sword of Evil(エビルの剣)	(600)			○						
	Silver Sword(銀の剣)	(800)			○						
	Mum Blade(母なる刀)	(1000)	戦士系が使える最強の武器		○						
ARMOR	Robe(長衣)	10		○	○	○	○	○	○	○	○
	Leather(皮製の防具)	20		○	○	○	○	○	○	○	
	Chain(鎖かたびら)	100		○	○		○	○			
	Holy Robe(聖なる長衣)	(500)	牧師・魔術師系が使える最強の防具					○	○	○	○
	Plate(鉄製の防具)	300			○						
	Durable Chain(丈夫な鎖かたびら)	(300)	盗賊系が使える最強の防具				○				
	Elven Chain(Elvenの鎖かたびら)	(400)			○						
	Silver Plate(銀製の防具)	(600)	戦士系が使える最強の防具		○						
SHIELD	S.Shield(小型のたて)	50		○	○	○	○	○	○		
	L.Shield(大型のたて)	200		○	○						
	Prayer Shield(祈りのたて)	(500)	敵からの魔法の攻撃を防ぐことができる	○	○	○	○	○	○	○	○
HELMET	Helm(かぶと)	50		○	○		○				
	Winged Helm(翼つきのかぶと)	(200)	戦士専用の特製かぶと		○						
GLOVES	Gloves(具足)	200			○						
	Silver Gloves(銀の具足)	(300)			○						
	Golden Gloves(金の具足)	(500)	遺跡内で手に入る最強の具足		○						
POTION	Treat Pot(治療薬)	100	ヒット・ポイントを回復させる	○	○	○	○	○	○	○	○
	Detoxicate Pot(解毒薬)	200	解毒をする	○	○	○	○	○	○	○	○
ITEM	Helm of Aslan(アスランのかぶと)	(100)	戦士のクラス・チェンジに必要	○							
	Crystal Idol(水晶の偶像)	(100)	強奪者のクラス・チェンジに必要			○					
	Staff of Sage(賢者のつえ)	(100)	牧師のクラス・チェンジに必要					○			
	Ring of Gold(金の指輪)	(100)	魔術師のクラス・チェンジに必要							○	
	Golden Cross(黄金の十字架)	(300)	不死の怪物(ゾンビetc)を全滅させる					○	○		
	Key of Chest(箱の鍵)	(50)	箱の鍵を開ける			○	○				
	Coin of Treat(治療のコイン)	(100)	ヒット・ポイントを回復させる	○	○	○	○	○	○	○	○
	Ring of Ruby(ルビーの指輪)	(100)	持ち物をすべて失うが城へワープできる							○	○
	Stone Idol(石の偶像)	(200)	戦闘中に敵を消去する					○	○	○	○
	Coin of Sol(太陽のコイン)	(100)	マジックポイントを回復させる					○	○	○	○
	Scroll of Galt(Galtの巻物)	(100)	Galtの魔法と同じ							○	○
	Scroll of Kemy(Kemyの巻物)	(100)	Kemyの魔法と同じ					○	○		
	Tablet of Pearl(真珠の板)	(100)	ドアの鍵	○	○	○	○	○	○	○	○
	Tablet of Ruby(ルビーの板)	(100)	ドアの鍵	○	○	○	○	○	○	○	○
	Tablet of Sapphire(サファイアの板)	(100)	ドアの鍵	○	○	○	○	○	○	○	○
	Dragon's Scale(ドラゴンのうろこ)	(100)	Glacial Crystalと交換する	○	○	○	○	○	○	○	○
	Glacial Crystal(氷の水晶)	(100)	Ｂ５Ｆの溶岩地帯を通れるようになる	○	○	○	○	○	○	○	○
	Crest of Gold(金の紋章)	(100)	Ｂ４Ｆの酸の湖をぶじに通れるようになる	○	○	○	○	○	○	○	○
	Fantas Desire(ファンタジアンの望みの物)	(100)	Elven Seedに必要	○	○	○	○	○	○	○	○

（※カッコのついた値段は，実際に商店では売っていないが売っていると仮定した場合の値段）

まず基本的なフォーメーションから紹介しよう。2人の戦士が1匹の敵を囲んで攻撃する，これは常識（フォーメーション1)。欲を言えば，盗賊に飛び道具(SlingまたはS.Bow)を持たせて，戦士の背後から攻撃させたい(フォーメーション2)。これができれば，カンペキ！　なお，この際に魔術師と牧師は，なるべく戦場から遠ざけて，魔法などを使わせればいいだろう。

ところが，敵の数があまりにも多いときにこの戦法をとっていると，逆に自分が敵に囲まれてしまう場合がある。こういうときに使うハイテクとして，「おとり」と呼ばれる戦法があるのだ。これは，戦闘に参加しないキャラクターを使って，敵を誘導していく戦法で，敵が強いときにはとくに効果がある。他の敵が戦闘中の戦士に近づこうとしているときに，他のキャラクターを使って，コイツを戦士から引きはなしていけばＯＫだ。このときに注意しなければいけないのが，けっして自分からは敵につっこんではいけないということ。敵が1歩近づいてきたら，1歩身を引く ― これが基本的なパターンだ。以上の戦法をマスターすれば，地下3階までは楽勝できるはずだ。

なぜ「地下3階までは」なのかというと，地下4階ぐらいになると，魔法を使う敵が多数出現するからだ。コイツらばかりは，どんなフォーメーションをとろうとムダ。多少のダメージを覚悟して戦うか，さっさと逃げるか，Stone Idolなどのアイテムを使って敵を追っ払うしかない。もっとも，全員がPrayer Shieldを持っていれば，敵の魔法を防ぐこともできるのだが…。

また，仲間が傷ついたりしているときには，無理して戦わずに逃げることも大切だ。戦闘モード中に，ひとりずつ画面の外へだしていけばOK。この際には，弱いヤツから順番に逃がしてやること。

●クラス・チェンジってなあに？

迷宮内でモンスターを倒していくごとに，そのモンスターに見合っただけの経験値を得ることができる。そして，ある一定の経験値がたまると，プレイヤーのキャラクターのレベルがあがっていく。この「ある一定の経験値」というのがクセモノで，レベルが高くなるにつれて必要な経験値も増加してくるのだ。レベルがあがると，当然，キャラクターのヒット・ポイントの上限値や，攻撃力，防御力などのステータスの値も上昇してくる。また，今までは使えなかった武器が使えるようにもなってくる。だから，早いうちにキャラクターのレベルをあげるのが，このゲームの攻略法といっていいだろう。

ところで，このレベルはいくつまであるのか？　レベル9のつぎにレベル－MAXというのがあって，それ以上はいくら経験値をかせいでもレベルはあがらない。「なあんだ，わりとカンタンに最強になるんだな」なんて思ってるキミ，アマイ，アマイ。レベル－MAXになってから城へもどると，クラス・チェンジをすることになるのだ。たとえば，BattlerがFighterに変身したり，IllusionistがMagicianに変身したり……。それだけならいいのだが，なんと，クラス・チェンジをしたあとのキャラクターは，再びレベル1にもどってしまっているのだ！　もう一度レベル－ＭＡＸになるまで鍛えあげなければならないから，タイヘンな手間がかかる。

なぜ，それほどまでにして，クラス・チェンジをしなければならないのか？ ― 答えはカンタン，クラス・チェンジ後のキャラクターは，それまでのキャラクターよりも段ちがいに強いからだ。攻撃力にしたって，持てる武器の数にしたって，以前のキャラの比ではない。クラス・チェンジは，ビルアデスを倒すために不可欠な条件と言えるだろう。

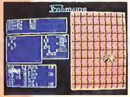
なお，クラス・チェンジの際には，それぞれの職業別にちがったアイテムが必要となってくる。全アイテム一覧表を参考にしてみてくれ。

●上手なキャラクターの鍛えかた

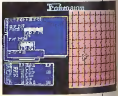
モンスターと戦って勝ったときに得られる経験値と金は，5人のキャラクターに均等に分配される。だから，地下1階あたりでは，得られる経験値はごくわずかだ。＋2とか＋5ぐらいの経験値ぐらいでは，なんとなくセコく感じる人もいるかもしれない。そんな人のために，おもしろいキャラクターの鍛えかたを紹介しよう。

戦闘モードに入ったら，はじめのうちは例のフォーメーションでふつうに戦う。そして，敵が最後の1匹になったら，殺さずにほうっておいて，味方の5人のうちの4人を画面外に脱出させる（残しておく1人は戦士がベスト)。それが完了したら，敵と1対1で戦い，やっつける。そうすると，5人に分配されるはずの金と経験値が，最後に残った1人のキャラクターだけのものとなるのだ。これをくり返していれば，1人だけアッという間にレベル・アップする（その速度はふつうの5倍！)。Fighterを1人作っておいてから，あとの4人を鍛えあげるなんていうのも，悪くないだろう。

5人同時にクラス・チェンジをすると，パーティーの力がガクッと落ちるという欠点がある。そんなときには，今紹介したテクを使って，順番にクラス・チェンジをしていくようにしよう。パーティー全体の力を落とさないようにするのが，上手なキャラクターの鍛えかたと言えるのだ。



▲こうやって，最後の1匹を倒すときに1人だけ残すと，経験値やお金をひとりじめできる。ウレシイナー



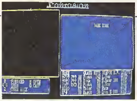
▲ゲゲッ，地下1階だというのになんと20Goldももらえてしまった！　得したような気持ちになるけど，結局はJoin Goldしたことと同じなんだヨ

●マッピングで注意することとは？

このゲームの舞台となる遺跡の中には，さまざまなワナやトリックがしかけられている。キミは，それらの障害にもめげずに，マップを作っていかなければならないわけだ。ここでは，キミのマッピングをジャマする2，3の障害のクリアの方法を紹介しよう。

まず第一に，ダーク・ゾーン。これは，地下1階にあって，壁もドアも何も見えないまっ暗な地帯のことだ。画面に何もうつらないのだから，もちろん，目で見てマップを作るのは無理。ここでは，1歩動いたときに鳴る「ブッ，ブッ」というかすかな音をたよりに，耳でマップを作ろう。

▶あたりを見回しても，まっ暗。これが恐怖のダーク・ゾーンだ。落ちついてマッピングするべし



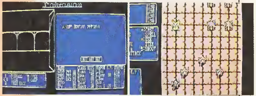
それほど広い場所じゃないから，根気さえあればマッピングできると思うヨ。

そして，第2がワープ。キミがその部屋に入っただけで，まったく別の場所へ移動させられてしまうという，とんでもないトラップだ。はじめのうちは，地下2階でこれに苦労するかもしれないが，どっこい，キミには魔法というツヨ～イ味方があるのだ。魔術師系だったなら「Esty (Maesty)」を，牧師系だったなら「Fatt (Lafatt)」を使えば，キミが現在いる場所の座標を正確に知ることができる。これほど便利な魔法はないだろう。こういうときのためにも，マッピングは方眼紙にしていったほうがいい。

●ゲームを終わらせるためには……

では最後に，『ファンタジアン』を解き終えるための手順を書いておこう。

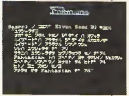
4階で酸の湖を渡り（このときにCrest of Goldを持っていれば，ダメージを受けずにすむ)，Dragon's Scaleを手に入れる。そうしたら，3階へもどり，ある場所でDragon's ScaleとGlacial Crystalを交換してもらう。Glacial Crystalを持っていれば，5階の溶岩地帯を通ることができるので北東をめざしてひたすらつき進む。ようやく見つけたBilladesを倒して，Fantas Desireを手に入れれば，あとはElven Seedを解放するだけ。どう，キミにも『ファンタジアン』の世界を楽しんでもらえたかな？



▲溶岩が吹きだす通路にやってきた。だけどこんな場所，Glacial Crystalがあればコワクはない

▼ついにビルアデスと対決！！　たくさんのドラゴンがまわりで護衛をしている。果たして，キミはFantas Desireを手に入れることができるだろうか？

▶感動のエンディングの画面。今までの長かった冒険を思いだして，喜びをかみしめてくれ



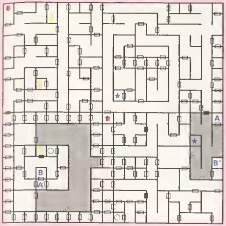
モンスター・パーフェクトデータ

キャラクター	名前	H・P（ヒットポイント）	攻撃力	防御力	毒を撃ちこんでくる確率(%)	魔法で攻撃してくる確率(%)	防御の呪文を使う確率(%)	得られるEXP	得られるGOLD	攻撃方法 1アタック 2かみつき 3火をはく	出現階
	Skelton	6	3	3	0	0	0	4	3	1	1
	Zonbie	10	3	4	0	0	0	3	2	1	1
	Ghost	12	4	5	0	0	0	4	2	1	1
	Ant G	14	4	4	5	0	0	6	4	1，2	1
	Centipede	16	6	4	10	0	0	8	5	1，2	1
	Bee G	14	4	4	10	0	0	8	3	1，2	1
	RobberFly	16	3	3	0	0	0	7	4	3	1
	Orc	22	6	5	0	0	0	12	10	1	1，2
	Kobold	20	6	6	0	0	0	10	8	1	1，2
	Giant Rat	24	8	6	0	0	0	14	8	1，2	2
	Panther	24	7	7	0	0	0	14	10	1，2	2
	S-T Tiger	30	10	6	0	0	0	18	16	1，2	2
	Wolf	28	9	7	0	0	0	16	12	1，2	2
	Goblin	32	14	8	0	0	0	24	24	1	2
	Ghoul	34	14	7	5	0	0	25	20	1	2
	Ogre	36	16	9	5	0	0	26	22	1，2	2

モンスター・パーフェクト・データ

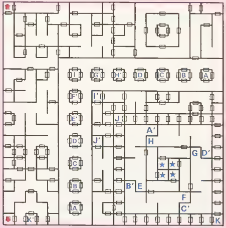
Grizzly	38	18	9	0	0	0	30	30	1, 2	2, 3
Polar Bear	37	16	8	0	0	0	28	27	1, 2	2, 3
Black Bear	39	14	7	0	0	0	22	23	1, 2	2, 3
Living Armor	45	45	20	0	0	0	50	10	1	3
Living Idol	42	42	18	0	0	0	48	12	1	3
Shadow	48	48	16	0	0	0	52	8	1	3
Lizard man	48	48	18	10	0	0	54	56	1, 2	3
Were Wolf	54	54	22	0	0	0	56	64	1, 2	3
Were Rat	50	50	20	0	0	0	50	42	1, 2	3
Were Bear	50	50	18	0	0	0	48	48	1, 2	3
Hobgoblin	56	56	30	5	5	10	56	60	1	3, 4
Gargoyle	65	65	30	5	5	10	58	62	1	3, 4
Cobra G	58	58	25	15	0	0	80	80	1, 2	4
Racer G	62	62	28	5	0	0	78	86	1, 2	4
Viper G	66	66	25	10	0	0	86	92	1, 2	4
Troll	75	75	20	0	0	0	82	94	1	4
Titan	80	80	35	0	0	0	90	98	1	4
Mold	90	90	38	5	10	9	76	30	2, 3	4, 5
Slime	100	100	36	10	5	8	74	32	2, 3	4, 5
Jelly	100	100	38	15	10	6	78	36	2, 3	4, 5
Blue Serpent	110	110	42	15	10	6	128	100	1, 2, 3	5
Black Serpent	120	120	45	10	15	8	130	120	1, 2, 3	5
White Serpent	115	115	45	10	10	8	130	120	1, 2, 3	5
Gold Serpent	130	130	45	5	15	7	140	180	1, 2, 3	5
Salamander	120	120	50	0	10	10	160	100	1, 2, 3	5
Jabber Wock	140	140	40	0	10	10	180	100	1, 2, 3	5
Dragon	150	150	50	0	20	10	190	250	1, 2, 3	5
Billades	250	250	40	15	20	8	0	0	1	5

地下1階のマップ

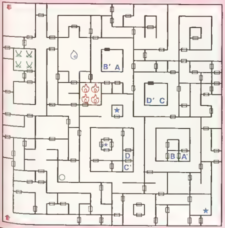


- 上への階段
- 下への階段
- タブレット
- Pit(落とし穴)
- メッセージ
- ドア
- カギのかかったドア
- A→A' B→B' ワープ
- ダークゾーン

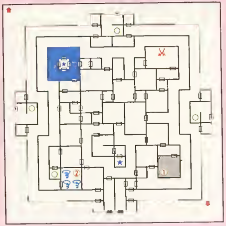
地下2階のマップ



地下3階のマップ



- 1/2の確率で炎が吹き上げる
- 1/2の確率で天井から毒が落ちてくる
- 1/2の確率で武器がこわれる

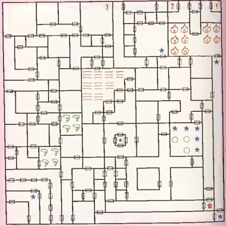


地下4階のマップ

- 身につけている防具のうちのひとつが壊れる
- 毒ガス
- ストーン・ストーム（全員がケガをする）
- 酸の湖（Crest of Goldを持っていないとダメージを受ける）
- ① 泉（経験値が1レベル分ダウン）
- ② 泉（マジック・ポイントを回復してくれる）

地下5階のマップ

- ブリザード（全員が1～20のダメージを受ける）
- 溶岩が吹きだしている（Glacial Crystal を持っていないと通れない）
- ① ビルアデスがいる
- ② Elven Seedがある
- ③ 泉（体力1～30ダウン，POISON，体力1～30回復のどれか）



幅広い対応機種でだれにでも楽しめる。RPGの基本要素を持つおすすめ作品！！

リザード

クリスタルソフト

●対応機種

★クリスタルソフト社
PC-6001mkII/SR（テープ）
X１シリーズ（テープ，5"ディスク，3"ディスク）
S１（テープ，5"ディスク）
MZ-2500（3.5"ディスク）
★マイクロキャビン社
FM-7シリーズ（テープ，3.5"ディスク）
MSX（32Ｋ用，テープ）
★リバーヒルソフト社
PC-8801シリーズ（テープ，5"ディスク）
PC-9801シリーズ（5"ディスク）
PC-8001mkIISR（テープ）

価格：テープ版……4,800円
　　　ディスク版…6,800円

クリスタルソフトという社名を一躍有名にしたRPG『ファンタジアン』とほぼ同時期に発売されたのがこのゲーム。ＰＣ60シリーズ用に開発されたので，グラフィックがローレゾで内容的にもそれほど難しくはないが，ＲＰＧの基本的要素をしっかりふまえて作られている。最近になって２社から移植版が発売されるという異例の事件（？）が起きたのが，そのなによりの証拠だろう。アニメチックな戦闘モードもユカイで，ＲＰＧをはじめてやる人におすすめできる作品だ。

プロローグ

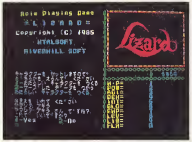
伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて，幾層にも重なった広大な迷宮とそこに仕かけられた数々のワナに，そして教典の守護者リザードに，たったひとりの若者が立ち向かった。はたしてキミは，リザードが姫にかけた呪いを解くための魔法の奥義が記されている「真実の書」を手に入れることができるだろうか？

●キャラクター作りはとても簡単

『ウィザードリィ』や『ファンタジアン』などの難解と呼ばれるＲＰＧでは，最初のキャラクター作りで種族・属性値などを決定しなければならず，とてもめんどうくさいのだが，この『リザード』では，いたって簡単。キャラクターに名前をつけて，その職業を選択するだけでいいのだ（写真１）。

職業には戦士，ドロボウ，商人の３種類があり，それぞれ最初の属性値が異なる（第１表）。

どの職業を選ぶかによってキャラクターの成長のしかたがちがうので，パワーを重視したい人は戦士を，機敏さを高くしたい人はドロボウを，お金持ちになりたい人は商人を選ぶといいだろう。また，１度戦士で解き終わったら，つぎはドロボウでやってみるなんていうのもオモシロイかもね。



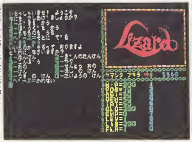
（写真１）簡単にできるキャラクター定義

〈第１表〉属性値の初期設定

	戦　士	ドロボウ	商　人
Ｈ．Ｐ（生命力）	200	200	200
ＰＯＷ（攻撃力）	70	50	50
ＡＧＩ（回避力）	50	70	50
ＤＥＸ（器用さ）	50	60	70
ＩＮＴ（知性）	50	50	50
ＧＬＤ（所持金）	200	200	300
ＥＸＰ（経験値）	0	0	0
ＬＥＶ（レベル）	1	1	1
ＬＩＭ（Ｈ，Ｐの最高値）	200	200	200
ＦＬＡ（階数）	1	1	1

●町のショップを利用しよう

このゲームの舞台となるのは，謎の塔とその周辺にある小さな町。町には冒険に欠かせない四つの店があるので，塔と町との間を何度も往復しなければ目的を達成することはできない。ここでは，その四つの店を紹介してみよう。



〈写真２〉お店では上手な買物を！

●病院

H．Pの完全回復…100ＧＰ

解毒…30ＧＰ

ＬＩＭの上昇…Ｌ１Ｍに応じた値段

薬の販売…100ＧＰ×５種類

H、Pの完全回復は100ＧＰと高価だが，Ｌ１Ｍの値とH、Pの値との差が大きいときには，ちょこちょこと宿屋で回復させるよりもこちらのほうがお得だ。最初のうちは，ここでＬ１Ｍを上げることに専念しよう。

●宿屋

H、Pを回復させてくれる。大部屋（５ＧＰ）では５，個室（10ＧＰ）では15，特等室（15ＧＰ）では35回復する。

●寺院

モンスターを倒すことによって得られた経験値がある一定の数値に達すると，それに見合っただけのレベルに上げてくれる(第２表)。レベルが上がれば，各属性値も上がるのはもちろんのこと。また，ゲームをセーブできる唯一の場所でもある。

●商店

10種類ずつの武器と防具を売っている。安い物から高い物までさまざまで，値段とその効果は比例すると考えてよい。ただし，このゲームでは，その武器・防具をある一定回数使用するとこわれてしまうので，最初のうちから高価な品を使うのは考えものだ。第３表を参考にして，効率のいい商品の買いかたを考えてみてくれ。

《第２表》レベルと経験値の対応表

レベル	必要なＥＸＰ(経験値)	レベル	必要なＥＸＰ(経験値)
(1)	(142)	11	9,372
2	426	12	11,076
3	852	13	12,922
4	1,420	14	14,910
5	2,130	15	17,040
6	2,982	16	19,312
7	3,976	17	21,726
8	5,112	18	24,282
9	6,390	19	26,980
10	7,810	20	29,820

《第３表》全アイテム・リスト

種類	名前	能力	使用可能回数	値段	効果
武器	短剣	5	20	20	
	銀の短剣	7	30	40	
	こん棒	7	40	50	
	やり	10	50	80	
	斧	12	50	100	
	戦闘斧	15	50	150	
	剣	20	60	200	
	星の剣	22	70	300	
	月の剣	25	80	500	
	太陽の剣	30	100	1,000	
	光の剣	36	4	8	
	炎の剣	37	5	10	
	アルムの剣	20	60	12	
	ウルムの剣	20	60	12	
	ノーザの剣	35	60	12	
	勇者の剣	40	200	16	
よろい	皮のローブ	5	20	50	
	鎖かたびら	10	40	100	
	鉄のよろい	20	80	300	
	銅のよろい	15	80	200	
	ロック・プレート	18	60	250	
	ハード・ロックス	25	100	400	
	ヘヴィメタル	30	5	8	
盾	木の盾	5	15	50	
	銅の盾	8	40	100	
	鉄の盾	10	60	200	
	ウルフの盾	18	5	8	
	ヒドラの盾	20	4	12	
	ミュウの盾	16	100	1,000	
薬	傷薬	5	1	100	H、Pの回復
	解毒剤	—	1	100	解毒
	腕の薬	10	5	100	ＰＯＷをアップ
	足の薬	10	5	100	ＡＧＩをアップ
	頭の薬	10	5	100	ＩＮＴをアップ
宝物	逃げるブーツ	10	1	50	ＯＥＸをアップ
	消えるブーツ	15	1	50	ＡＧＩをアップ
	羽のブーツ	15	1	50	ＤＥＸをアップ
	ロウの腕輪	10	1	50	ＰＯＷをアップ
	ホークの羽	10	1	50	ＰＯＷをアップ
	コラット・アーム	15	1	50	ＰＯＷをアップ
	風のマント	10	1	50	ＡＧＩをアップ
	銀のロケット	10	1	50	ＡＧＩをアップ
	金のロケット	10	1	50	ＤＥＸをアップ
	赤い杖	10	1	50	ＰＯＷをアップ
	黒い杖	10	1	50	ＡＧＩをアップ
	賢者の石	10	1	50	ＯＥＸをアップ
	光る指輪	10	1	50	ＰＯＷをアップ
	影の指輪	10	1	50	ＡＧＩをアップ
	水晶玉	—	5	50	自分のいる位置がわかる
	ささやく石	—	5	50	自分のいる位置がわかる
	昇るブーツ	—	5	50	上の階へ昇る
	降りるクツ	—	5	50	下の階へ降りる
	もどるブーツ	—	2	50	入口へもどる
	ひばりの舌	—	2	50	入口へもどる

●マジック・アイテムは選んで使え

ふつうのＲＰＧでは，なかなか手に入らない非常に貴重な品であるマジック・アイテムが，このゲームでは驚くべきことにいくらでも手に入る。その多くは，各フロアのどこかにある宝箱（写真３）の中に隠されていて，１度アイテムを取ったあとでももう１度同じ場所へ行けば，何度でも別の種類の物を手に入れることができるのだ。

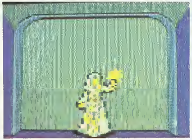
それならば取れるだけ取っていけばいいのでは，と思うかもしれないが，そうは甘くない。キミが持つことのできる物の数（武器や防具を含む）はわずか10個に制限されているし，マジック・アイテムも何回か使うとこわれてなくなってしまうからだ。だから，どのアイテムを使うかを選択して，なるべく良い品物を持つように心がけよう。

また，マジック・アイテムの効用も実にさまざま。詳しくは第３表にまとめておくが，各属性値をアップさせるものであったり，自分のいる位置を知ることができるものであったり，塔の入口へもどるものであったり……。これらをうまくミックスして使っていかないと全10階にもわたる塔を攻略することはできないゾ。

〈写真３〉マジック・アイテムを活用しよう

●精霊は冒険のガイド役

各フロアのどこかに１人ずつ，キミの冒険の手助けをしてくれる精霊というキャラクターがいる(写真４)。彼女(？)たちから４本の聖剣を手に入れることが，まずキミの当面の目標だ。２，４，７，９階の精霊が１本ずつ聖剣を持っているのだが，聖剣を手に入れるのはなるべくあとまわしにしたほうがいい。なぜならば，聖剣を手に入れるたびにキミの経験値が半分にされ，キャラクターの成長がそれだけ遅れてしまうからだ。しかし，キャラクターのレベルは20が最高だから，レベル20に達したあとならもうだいじょうぶ。経験値なんてあといくら増えようが関係ないからね。その他にも精霊の中には，H．Pの回復やアドバイスをしてくれるヤツもいる。新しい階にきたら，必ずその階の精霊を訪れるようにしよう。



〈写真４〉精霊はおおいに手助けをしてくれる

●ゲームを終えるためのポイント

このゲームは，ＲＰＧとしては非常に簡単だ。敵の出現率が低いからマップを書くのも楽だし，「もどるブーツ」などの非常用のアイテムまで存在する。さらに，キャラクターのレベルが上がれば，９階まではエレベータを２度利用してすぐに上がることができる。

ここまでいたれりつくせりなのだから，無理をせずにコツコツと経験値をかせいでいこう。ゆっくりとレベルを上げ，新しい階にきたら必ず精霊を訪れるようにし，常に非常用のアイテムを携帯(けいたい)する――これだけを確実に行なえば，大リザードを倒す日もそう遠くはないゾ。

〈写真５〉ムリをせずにコツコツかせぐのがクリアのコツ

全フロアマップ

フロア 1

精霊…メッセージと経験値をくれる

エレベータ…レベル11以上なら，５Ｆまで一気に上がることができる

レベル２以上にならないと，２Ｆに上がることができない

フロア 2

精霊…アルムの剣をくれる

フロア 3

精霊…レベル５以上のキャラクターなら，失ったH、Pを回復してくれる

フロア 4

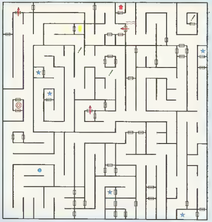
精霊…ウルムの剣をくれる

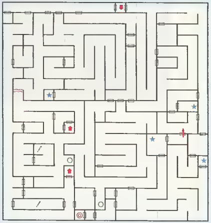
レベル８以上にならないと，５Ｆに上がることができない

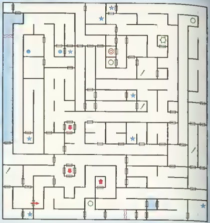
フロア 5

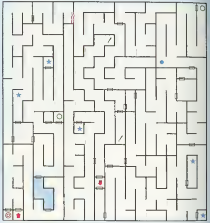
精霊…メッセージをくれる

エレベータ…レベル12以上なら，１Ｆまで一気に降りることができる。(注：１Ｆ→５Ｆと５Ｆ→１Ｆのエレベータは，それぞれ一方通行)

1F


2F


3F


4F


- ドア
- 一方通行
- 上にのぼるはしご
- 下におりるはしご
- 精霊
- 怪物(ふだんはランダムにでるが ここには必ずいる)
- 宝箱(持ち物が10個のときに行っても何もあらわれない)
- エレベーター・ワープ(何階分か上下に移動する)
- おとしあな(下の階へ落とされる)
- ジャンプ(上の階へ上げられる)
- 毒ガス
- 「勇者の剣」を持っていないと強い力で押し戻される魔法の壁
- 一定のレベル以上でないと押し戻される壁
- 紫の煙
- ダークゾーン
- 「真実の書」

全フロアマップ

フロア 6

精霊…レベル16以上のキャラクターなら，失った体力の回復と解毒を行なってくれる

エレベーター…レベル16以上なら，９Ｆまで一気に上がることができる

フロア 7

精霊…ノーザの剣をくれる

レベル15にならないと通れない魔法の壁あり

フロア 8

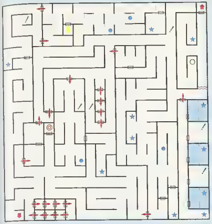
精霊…レベル18以上のキャラクターなら，失ったＨ．Ｐを回復してくれる

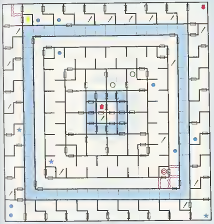
フロア 9

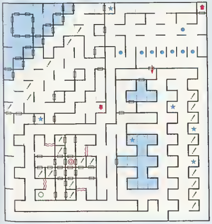
精霊…レベル19以上で３本の聖剣を持っているキャラクターなら，勇者の剣をくれる

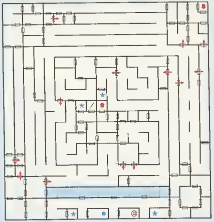
フロア 10

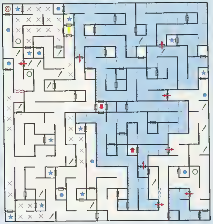
真実の書…これを手に入れれば，ゲームエンド

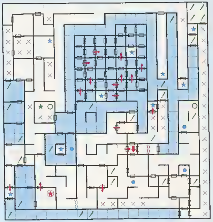
5F


6F


7F


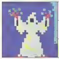
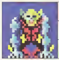
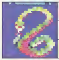
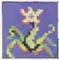
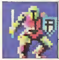
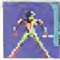
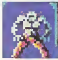
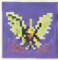
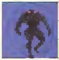
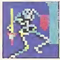
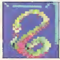
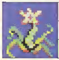
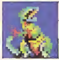
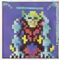
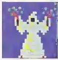
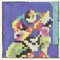
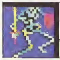
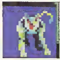
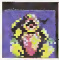
8F


9F


10F


全キャラクター・データ

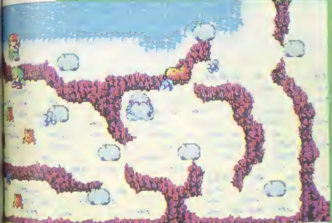
（写真はPC-6001版です）

	名前	H.P	攻撃力	回避力	出現階	会話できるか？
	魔法使い	40	40	50	1~3	○
	オーク	40	40	40	1~3	×
	毒ヘビ	40	40	35	2~4	×
	ルートウォーカー	40	40	35	1~3	×
	騎士	60	50	50	2~4	○
	毒グモ	60	40	35	1~3	×
	ドワーフ	60	50	40	3~5	○
	盗賊	60	40	40	3~5	○
	ミノタウルス	90	60	40	3~5	×
	ハーピー	90	50	60	4~6	×
	シャドウ	90	40	60	4~6	×
	ガイコツ兵士	100	50	40	5~7	○
	ウルフ	100	60	35	5~7	×
	ジャイアントスネーク	100	60	60	5~7	×
	人食い花	100	60	40	6~8	×
	恐竜	120	60	40	4~6	×
	ガーゴイル	120	60	60	6~8	×
	タランチュラ	120	60	70	6~8	×
	幻術師	120	60	60	7~9	○
	バーサーカー	150	70	60	7~9	○
	ゴブリン	150	60	70	7~9	×
	エビルファイター	150	65	60	8~10	○
	ひとつ目鬼	200	70	75	8~10	×
	ロック鳥	200	70	70	8~10	×
	亡霊	200	65	90	9~10	×
	ゾンビ	220	70	70	9~10	×
	ケルベロス	220	80	80	9~10	×
	カリオザウルス	240	85	80	10	×
	大トカゲ	200	70	90	10	×
	リザード	240	85	90	10	×

第3章

これだけはプレイしておきたい!!

チャレンジ！秀作 A［アクティブ］RPG



RPGの分野に入るゲーム設定ながら，リアルタイム・ゲームの要素がふんだんに取り入れられたゲームのことをA.RPG（アクティブ・ロールプレイング・ゲーム）と呼びます。

プログラム・テクニックの進歩で，アニメ的な動作をするキャラクターを登場させたりすることも割と楽になってきています。

今後は，ますますアクティブなRPGが登場してくるはずです。本章では，その代表的な作品5タイトルをご紹介します。

だれにでもクリアできるキチッとした設定と，さわやかなプレイ感が人気のA.RPG

デーモンクリスタル

DEMPA

●対応機種
X１シリーズ(テープ,5"ディスク)
MZ-1500(ＱＤ)
PC-8801シリーズ(テープ,5"ディスク)
PC-8001ｍｋⅡSR(テープ)
MSX(ROM)
価格：テープ版……4,000円　ＲＯＭ版……4,800円
　ＱＤ版………4,500円
　ディスク版…6,200円

リアルタイムなゲーム進行と，ＲＰＧ的要素がミックスしたマルチゲーム。基本的にはアクション・ゲームで，ある程度プレイすればだれでも最終面まで行けるという，さわやかなプレイ感が人気のヒミツだろう。途中の面でアイテムを拾えばそれだけゲームがさらにやさしくなってくる。ビデオゲームの『ドルアーガの塔』から強く影響を受けた作品と言える。ベーマガ誌上でもいろいろと話題をふりまき，ＰＣ—8801版にいたってはいまだに発見されていないアイテムがあるくらい奥の深いゲームでもある。次作デーモン・クリスタルⅡもリリースされており，おおいに期待されている。

プロローグ

昔々，あるところにフェアリスという王国がありました。

フェアリス国はとても豊かで，この世にまさる国がないといわれるほどの繁栄ぶりを示していました。

しかし，平和と繁栄が続くほどに，王国の人々は堕落し，国の力はおとろえてしまったのです。

当時18才で，フェアリス国の王女であった「クリスティーナ・レイン」(クリス王女)は，王国の永久の繁栄を望んでいました。

王女クリスは，国を昔のような活気あるものとするため，国民の中から優れた人材を選び，王族直属の近衛兵（このえへい)，および統治官(とうちかん)として国中に配置し，治めたのです。

中でも「アレス・ナイザー」,「アーサー・グレイ」,「エリガフルート・インピリジ」の３名は，最も優れた兵士としてのほまれも高く，また，かたい友情で結ばれていました。

王女はこの３人を「トルース・ナイツ」と呼び，深く信頼し，統治官として重く用いていました。王女と「トルース・ナイツ」の活躍で，フェアリス国は再び世に二つとない，栄える国となったのです。

邪悪なるシャルド

しかし，この平和と愛に満ちた国にも試練の与えられるときがきました。

フェアリス国から，ずっと遠くはなれたところにあるダークストームから,「シャルド」と呼ばれる，邪悪な悪魔がフェアリス国におそいかかってきたのです。

シャルドは，手はじめに，国中に不安と不信，そして恐怖をまき散らしました。あれほど美しく，平和だったフェアリス国もシャルドが植えつけた邪悪の種により日に日に荒廃の色を濃くしていったのです。

シャルドはフェアリス国にそびえるソレム山のふもとに「モンスター・タウン」と呼ばれる支配地を作り，住家としていました。

このシャルドの悪行をクリス王女がだまって見過ごしていたわけではありません。トルース・ナイツを中心とした軍団「ジャスティス・トループ」を組織した王女は，シャルドとの対決にさし向けたのです。

ナゾの古文書

しかし,「ジャスティス・トループ」はシャルド自身の魔力，そして彼の魔力によって産みだされた「タランチュラ」,「ウォリア」,「ゴースト」,「ダークウォリア」,「カッパー」といった悪の化身たちの力の前に，全滅してしまったのです。

「ジャスティス・トループ」無きあと，フェアリス国はシャルドのなすがままとなってしまい，ついには，再び手向かうことがないようにと，王宮をおそい，クリス王女を人質としてモンスター・タウンに連れ去ってしまったのです。

全滅したジャスティス・トループの中に，トルース・ナイツの１人であったアレスが重傷を負いながらも唯一生きながらえていたことは，フェアリス国にとっては幸いなことでした。

アレスは友人の死，さらには王女を連れ去り，国中を荒らしまわっているシャルドに対し，激しい憎しみの炎を燃やしながら体力の回復する日を待っていました。

そんなとき，彼の友人で，学者の「キーブ・パイウェル」がたずねてきました。そして，フェアリス国に伝わる古文書を読んで聞かせてくれたのです。

『ある国に悪魔が来たりて暗黒と化す。最後の勇者，身を朱に染め，神の力，堅き身，鋭き力，美しき輝きを得て，これを炎とし，闇を打ち払う』

アレスはこの古文書のいう，最後の戦士とは自分のことをさしているのではないかと考え，フェアリス国の各地にある，神からさずかったものといわれる炎の玉（ファイヤーボール）を集め，ただ１人，モンスター・タウンへと乗り込みました。

●HOW TO PLAY

このゲームの最大の特徴は，だれでもすぐにプレイでき，各面をたんねんにクリアしていけば，かならず最終面にたどりつけるところにある。

なにしろ，主人公のアレスが持つ武器は，投げると炎を発するファイヤーボールのみ。シンプルなわけだ。

各面(シャルドの館)には，暗くて中の見えない部分があるが，ここは鍵を持っていれば開くことができる。次の面に進むために必要な大きな鍵や，アイテム，ときには敵キャラクターもかくされていてスリルがある。

館の中には毒気が充満しているため，長時間いると死んでしまう（タイム・リミット設定)。

すべてのキャラクターの動きや出現アイテムなどは，あらかじめ，キッチリと設定されているので，パズルを解く感覚でゲームが楽しめる。

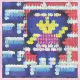
ファイヤーボールは，すべての敵をたおすことができるが，特定の敵に対しては，アイテムの助けを借りなければならない。相互関係が，数回プレイしているうちにわかってくるスナオなゲーム設定は，おもしろさに，おおいにこうけんしている。

キャラクター・インフォメーション

●アレス・ナイザー

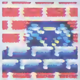
このゲームの主人公。デーモン・シャルドの手から王女クリスを取りもどすために，ひとりモンスタータウンへと乗りこんでいく。武器はファイヤーボール。

●クリス



フェアリス国の王女。デーモン・シャルドの魔力によって，モンスタータウンの30番目の屋敷に閉じこめられている。

●毒グモ〈タランチュラ〉



100pts.

壁（扉がでているときは扉）までの通路を左右に動く。つきあたるまで同じ方向に進み，乱数で糸をはく（糸はアレスの正面に飛んできた場合はダメージを与えない）。

●サムライ〈ウォリア〉

100pts.

アレスが同階にいると追いかけてくる，しつこいヤツ。ただし，同階に炎があり，その手前に階段があると，他の階へ逃げていく。

●オバケ〈ゴースト〉

300pts.

壁（または扉）までの通路をひたすら左右に移動している。十字架を持っていれば，炎で殺すことができる。

●忍者〈ダークウォリア〉

200pts.

動きはサムライと同じだが，手裏剣を投げてくる。もちろん手裏剣にあたるとアレスは死んでしまうが，カブトがあれば正面で受けられる。

●カッパ〈カッパー〉

500pts.

動きはサムライ・忍者と同じだが，炎で殺すことはできない。剣があれば，体当たりで殺せる。20面以降で登場する。

●デーモン・シャルド

1000pts.

動きはサムライなどと同じだが，糸・手裏剣をメチャクチャにだす。炎１発では死なない。他の敵とはくらべ物にならないほど強い。

ラウンド別攻略法

（これはMZ-1500，X1版をもとに書かれています）

HOUSE1

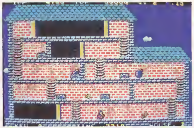
宝物	バイブル
出現方法	敵を殺さずに爆弾を使いきる（ＰＣ－88版は，敵を殺さずに爆弾をすべて拾う）
効力	爆弾が15発にもどり，敵の攻撃を１度だけ無力にすることができる
登場キャラクター	▶毒グモ……３

慎重にクモの糸をさけて，面クリアしよう。クモの糸は正面を向いていれば防ぐことができる。バイブルは必ず取っておくように。

HOUSE2

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……５

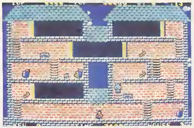
クモが５匹に増えているが，あせることはない。１面と同じようにやれば楽にクリアできる。ハシゴをのぼりきったときにクモに襲われやすいので注意しよう。



HOUSE3

宝物	時計
出現方法	スタート後，１歩も動かずにタイムが7000になるまで待つ
効力	タイマーの減りかたが遅くなる
登場キャラクター	▶毒グモ……４▶サムライ……１

サムライがはじめて登場する面。ヤツは段を移動して攻撃してくるので，待ちぶせして殺すべし。また，左下の暗い部屋の中にはクモが隠れているから開けないほうがいい。



HOUSE4

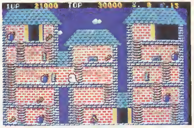
宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……３▶サムライ……２▶オバケ……１

サムライ２匹に加えて，オバケが登場。この面ではまだオバケを殺すことはできないので，オバケの動きの周期を読んでひたすらよけるようにしよう。

HOUSE5

宝物	ヨロイ
出現方法	左上の部屋を開ける（PC88版は右上の部屋を開ける）
効力	爆弾の炎を通過できるようになる
登場キャラクター	▶毒グモ……１▶サムライ……３▶オバケ……１

幅のせまい段が各所にあるので，壁とサムライにはさまれないように気をつけよう。ヨロイさえ取れば，炎を気にせずに移動することができるゾ。



HOUSE6

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……2▶サムライ……2▶忍者……1

忍者が初登場。コイツは手裏剣を投げてくるので，不用意に近づくことは禁物だ，手裏剣はまだ防ぐことができない。上の暗い部屋には毒グモが隠れている。

HOUSE7

宝物	ブルー・ポーション（PC88版のみ）
出現方法	敵を殺さずにドアを開ける
効力	アレスが1人増える
登場キャラクター	▶毒グモ……1▶サムライ……2▶オバケ……3 ▶忍者……1

暗い部屋がひとつもない面。各段にオバケがいるから，タイミングをはかりまちがえると死を招く。カギを取ってドアに入るだけで面クリだ。

HOUSE8

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……2▶サムライ……1▶オバケ……1 ▶忍者……2

右側の4段重なった暗い部屋がクセモノ。しかし，カギが足りなくなることはないからあせることはない。左上の暗い部屋には毒グモが隠れている。2人いる忍者にも要注意だ。

HOUSE9

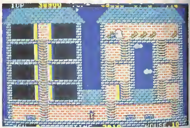
宝物	デーモン・ボックス
出現方法	最初から画面上に出ている
効力	ヨロイの効果がなくなる
登場キャラクター	▶毒グモ……3▶サムライ……2▶オバケ……1 ▶忍者……1

この面は敵が多い。1匹ずつコツコツと倒していく慎重さが必要だ。中央上部にある宝箱は絶対に取ってはいけない。

HOUSE10

宝物	十字架（PC88版をのぞく）
出現方法	右側下から2段目の部屋を開ける
効力	オバケを炎で殺せるようになる
登場キャラクター	▶毒グモ……5▶オバケ……1▶忍者……1

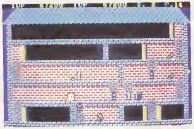
まず右上に行ってカギを全部集めよう。そうしたら，左側の暗い部屋をひとつずつ開けていくべし。中には忍者が隠れている部屋もあるから気をつけて。



HOUSE11

宝物	十字架（PC88版のみ）
出現方法	左下の部屋を開ける
効力	オバケを炎で殺せるようになる
登場キャラクター	▶毒グモ……1▶サムライ……2▶オバケ……3 ▶忍者……1

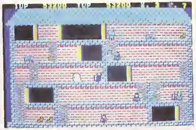
山のような形をした面。オバケがウジャウジャいるが，十字架さえ持っていれば大丈夫。ただし，PC88版では左下の暗い部屋に十字架があるから難しいゾ。



HOUSE12

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……3▶サムライ……2▶オバケ……2 ▶忍者……1

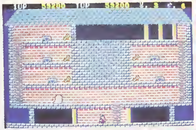
敵の数は多いが，それほど難しくない面。中央上部の暗い部屋に毒グモが隠れている。気をつけるのは，オバケが2匹いる段ぐらいだ。



HOUSE13

宝物	指輪（PC88版のみ）
出現方法	不明
効力	エンディングのデモが変わる
登場キャラクター	▶毒グモ……5▶オバケ……1▶忍者……1

各段に1匹ずつ毒グモがいるが，恐れることはない。中央上部の暗い部屋には爆弾が四つ隠されているので，必ず手に入れておこう。ちなみに，左下の暗い部屋には忍者が隠れている。



HOUSE14

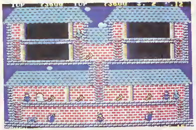
宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……1▶サムライ……2▶オバケ……2 ▶忍者……3

忍者が3匹もいるので，くれぐれも手裏剣には注意しよう。1段目の暗い部屋にはオバケが，左側2段目の暗い部屋には毒グモが隠れているゾ。

HOUSE15

宝物	カブト
出現方法	右側下の段の部屋を開ける
効力	手裏剣を正面で受けられるようになる
登場キャラクター	▶毒グモ……2▶サムライ……2▶オバケ……1 ▶忍者……2

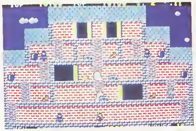
スタート地点は敵にはさまれやすい。忍者にはさまれてしまった場合には1撃くらうことを覚悟しよう（バイブルを持っていれば大丈夫）。また，カブトを取る前に大カギを取るべからず。脱出ドアがカブトを取りに行く途中に出現してしまったらアウトだからだ。



HOUSE16

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……3▶サムライ……1▶オバケ……2 ▶忍者……3

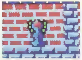
カブトを持っていれば，この面の手裏剣は正面で受けることができる。2，3段目の中央にいる毒グモは，幅がせまいから倒すのが難しい。タイマーを持っていないとキツイ面だ。



HOUSE17

宝物	ニセ・クリスタル
出現方法	左下の部屋を開ける
効力	今まで取った宝の効果がすべてなくなる
登場キャラクター	▶毒グモ……3 ▶オバケ……2 ▶忍者……3

敵の数が多いので，ファイヤー・ボールを節約するべし。タイミングをはかって1撃で2，3匹殺すようにしよう。左下の暗い部屋の中にあるクリスタルは絶対に取ってはいけない。



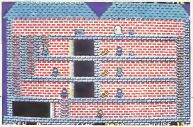
HOUSE18

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……4 ▶サムライ……1 ▶オバケ……2 ▶忍者……3

中央に大きくダークゾーンが広がっている。この中では敵の姿も落ちているアイテムも見えない。音をたよりにして，しんちょうに進むしかないだろう。

HOUSE19

宝物	ニセクリス
出現方法	タイムが5000になると出現
効力	宝の効力がすべて消え，5～9面にもどされてしまう
登場キャラクター	▶毒グモ……3 ▶サムライ……2 ▶オバケ……1 ▶忍者……4

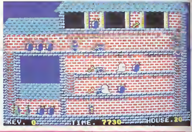


左下の暗い部屋に隠れている爆弾四つは必ず手に入れておこう。この面では，最悪のダミー，ニセクリスが出現。取ると前の面にZAPしてしまうゾ。

HOUSE20

宝物	剣（PC88版をのぞく）
出現方法	右上の奥の部屋を開ける
効力	カッパを体当たりで殺せるようになる
登場キャラクター	▶毒グモ……3 ▶オバケ……3 ▶忍者……2 ▶カッパ……2

カッパが初登場。カッパを倒すためには，右上の奥にある剣を取らなければならない。PC88版は，この面に剣がないので地獄のような面だ。



HOUSE21

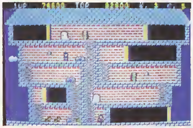
宝物	剣（PC88版のみ）
出現方法	左上の部屋に入っている
効力	カッパを体当たりで殺せるようになる
登場キャラクター	▶毒グモ……2 ▶サムライ……1 ▶オバケ……4 ▶忍者……2 ▶カッパ……1

オバケや毒グモがウジャウジャ隠れている面。中央に忍者とカッパがいる場所があるが，そこではファイヤーボールと体当たりを組み合わせて戦わなければならない。

HOUSE22

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……3 ▶オバケ……2 ▶忍者……2 ▶カッパ……2

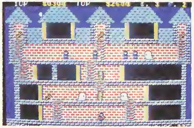
左下の暗い部屋に爆弾が2個隠されている。右下の部屋はどうやっても入ることができないダミーの部屋だ。



HOUSE23

宝物	ピンク・ポーション（PC88版のみ）
出現方法	敵を殺さずにドアを開ける
効力	アレスが死ぬ
登場キャラクター	▶オバケ……4 ▶忍者……4 ▶カッパ……2

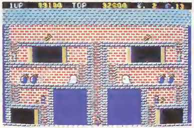
とにかく強い敵ばかりがいる面。撃つ敵と体当たりをする敵とを区別しよう。上の段にある二つの暗い部屋はダミーだ。



HOUSE24

宝物	なし
登場キャラクター	▶サムライ……2 ▶オバケ……2 ▶忍者……2 ▶カッパ……2

左側2段目の暗い部屋にカッパが隠れている。中央のハシゴを上段までのぼりきったときにニンジャにはさまれやすいので，注意するように。

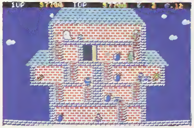


HOUSE25

宝物	フェアリス・クリスタル
出現方法	中央の部屋を開ける
効力	デーモン・クリスタルが取れる（これがないと30面が解けない）
登場キャラクター	▶毒グモ……3(6) ▶オバケ……1(3) ▶忍者……2(1) ▶カッパ……2(0)
	注）カッコ内はX1版

この面には大カギが三つも出現する。左下の大カギは取ることができないし，右上の大カギは絶対に取ってはいけない。取ると，フェアリス・クリスタルが取れなくなってしまうからだ。本物の大カギは，右下の部屋にあるヤツだ。

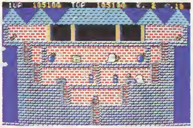
※写真はMZ-1500版です。



HOUSE26

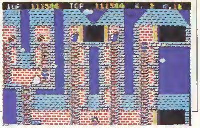
宝物	フェアリス・ボックス（PC88版をのぞく）
出現方法	はじめからある
効力	ファイヤーボールが10発増える
登場キャラクター	▶毒グモ……2 ▶サムライ……1 ▶オバケ……2 ▶忍者……3 ▶カッパ……2

せまい段の中にたくさんの敵がいるので，スピーディな攻撃が必要だ。必ず宝箱を取っておくべし。



HOUSE27

宝物	フェアリス・ボックス（PC88版のみ）
出現方法	右上の部屋に入っている
効力	ファイヤーボールが10発増える
登場キャラクター	▶毒グモ……2 ▶オバケ……2 ▶忍者……2 ▶カッパ……1

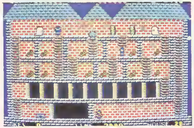


上へ行くほど段がせまくなっている。したがって，敵とはなるべく下の段で戦ったほうがいい。ダミーのパンドラ・ボックスが出現しても,けっして取ってはいけない。

HOUSE28

宝物	なし
登場キャラクター	▶毒グモ……1▶サムライ……1▶オバケ……2 ▶忍者……4▶カッパ……2

敵，カギ，暗い部屋のすべてが多い面。とにかく敵を倒して，カギを全部集めよう。たくさんある扉をすべて開けないと面クリは不可能だ。なお，大カギの部屋には忍者が隠れている。



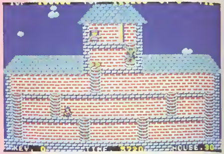
HOUSE29

宝物	妖精（PC88版のみ）
出現方法	不明
効力	エンディングのデモが変わる
登場キャラクター	▶毒グモ……3▶サムライ……1▶オバケ……2 ▶忍者……3▶カッパ……1

左側3段目は，幅がせまい段をゴーストと毒グモがうろついているので要注意。あとはこの面まできた人ならばクリアできるはずだ。

HOUSE30

出現方法	デーモン・クリスタル（レッド，グリーン，ブルー）
効力	レッド……シャルドに対してファイヤーボールがきくようになる グリーン……シャルドの姿が見えるようになる ブルー……シャルドが出現する
出現方法 ●MZ-1500版	•レッド……画面外周を右回りに回る •グリーン……画面外周を左回りに回る •ブルー……タイムが7000になると出現
●X1版	•レッド……最上階に行き，クリスにむかって歩き続ける •グリーン……画面外周を左右に回る •ブルー……タイムが7000になると出現
●PC-8801版	•レッド……ファイヤーボールを全部使ってから最上階へ行き，クリスにむかって歩き続ける



出現方法	•グリーン……画面外周を左右に回る •ブルー……タイムが7000になると出現
登場キャラクター	▶デーモン・シャルド……1▶クリス……1

いよいよ最終面だ。この面では三つのクリスタルを集めれば，デーモン・シャルドが出現する。コイツはファイヤーボールを10発くらい当てないと死なないタフなヤツだ。しかも，糸・手裏剣などを大量に打ってくるが，正面を向いていればそれらを防ぐことができる。体当たりにだけ気をつければ，なんとか倒すことができるだろう。クリスと会えば，感動のエンディングを見ることができるゾ。

(備考)25面～30面では，フェアリス・クリスタルを持っていると，タイムが5000～4000の間でパンドラ・ボックスが出現する。これを取ると一定時間アレスの動きが遅くなってしまう。

機種別変更点

この『デーモン・クリスタル』は機種ごとに多少ちがった点が見られる。そこで，MZ－1500版をもとにして，他機種版の変更された点をあげてみよう。

●X1版
- 25面の家がまったくちがう
- 30面の解きかたが一部ちがう
- 30面をクリアしたときのデモがきれいになった（バックに雲が流れる）

●PC-8801版
- 25面の家がX1版と同じ
- 部屋の中身が多少ちがう
- 30面の解きかたが一部ちがう
- 宝物が奇数面すべてにあり，物によっては30面クリア後にクリスが……

EXTEND-PLAYについて

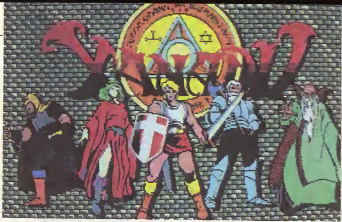
せっかく20面まで行ったのに，ゲーム・オーバーになってしまってまた最初からやり直さなければならない ― このゲームをプレイした人は，1度はこんな思いをしたことがあるんじゃないかな？　でも，このゲームには，死んだ面から続けてプレイすることができるコンティニュー・モードがあったのだ！ここでは，機種別にその方法を紹介しよう。ただし，30面で死ぬと再び1面からとなってしまうのでご注意を。

●MZ-1500版
INS と DEL キーを押しながら，スペース・キーを押す。

●X1版
デモ中に［INS DEL］キーを押す。

●PC-8801版
ROLE－UP と ROLE－DOWN キーを押しながら，スペース・キーを押す。

ドラマ性，ゲーム性も十分！！ARPGの頂点に立つ日本ファルコムの最新作品！！



ザナドゥ

日本ファルコム

●対応機種
PC-8801シリーズ（5"ディスク2枚組）
PC-8801mkIISR専用版（5"ディスク2枚組）
PC-8001mkIISR専用版（5"ディスク2枚組）
PC-9801シリーズ（5"ディスク，3.5"ディスク，8"ディスク）
X1シリーズ（テープ，5"ディスク2枚組）
X1 turbo専用版（5"ディスク2枚組）
FM-7/77（5"ディスク）
FM-77AV専用版（3.5"ディスク2枚組）
価格：テープ版……6,800円
ディスク版…7,800円

ARPGの頂点に立つ，日本ファルコムの傑作。「ドラゴンスレイヤーII」というサブ・タイトルがついているものの，内容は前作とくらべものにならないくらいスケール・アップしている。全10面にわたる広大なマップ，80種類を越えるモンスター，200以上のパラメータなどなど。個人的な意見を書かせてもらうと，パソコン・ゲーム史上1，2を争う秀作と言っても過言でないと思う。みなさんにもぜひともプレイしてもらいたい作品だ。

●まずは地上でキャラクター作り

これからはじまる長い冒険を前に，まずは"トレーニング・グラウンド"と呼ばれる地上で，キミのキャラクターを作らなければならない（写真1）。このキャラクターの作りかたによって，キミの冒険が楽になるか苦しくなるかきまってしまうと言っても言いすぎではないのだ。

最初に王様のところへ行って，3,500gpと，冒険に必要な装備をもらおう。そして，そのお金を元手にして，各属性値を設定するために七つの道場を歩き回るのだ。くわしいことはマニュアルに書いてあるから省略するとして，ここではボクがおすすめするキャラクターの設定値を紹介しよう。

STR 80，INT 60，WIS 20，DEX 10，AGL 40，CHR 100，MGR 0

ただし，ここでカンちがいしてもらっては困るのは，これはあくまでも，ボクがゲームを終わらせたときの初期設定であって，けっしてこれが最良の設定値ではないということだ。ボクがこの設定にして良かったと思うのは，とにかくCHR（魅力）を高くしたという点だ。

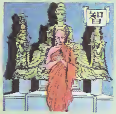
『ザナドゥ』の世界でもやっぱりお金がものをいう。CHRが高いということは，それだけ安い買い物ができるということで，CHRが低いキャラよりも常にワンランク上の武器etc.を買うことができる。はっきり言って，これはお得！　他の属性値はともかく，CHRだけは高く設定しておいたほうがいいゾ。

トレーニング・グラウンド

●城
名前を入力して，王様から3,500gpと装備をもらう

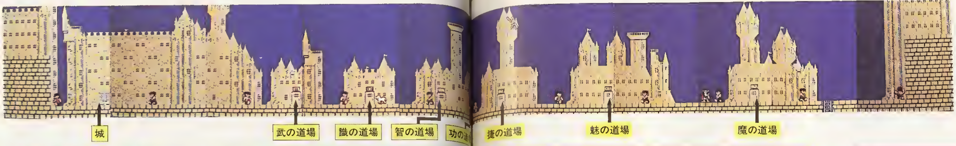
●武の道場
STR（攻撃力）を設定する。
〔10STR＝100gp〕

●識の道場
INT（魔力）を設定する。
〔10INT＝100gp〕

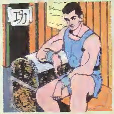


●智の道場
WIS（マジック・アイテムを使いこなす力）を設定する。
〔10WIS＝100gp〕

《写真1》キャラクター作成ができる八つのポイントのあるトレーニング・グラウンド

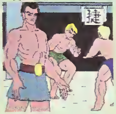


●功の道場



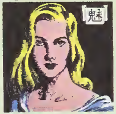
DEX(手先の器用さ)を設定する。
〔10DEX＝100gp〕

●捷の道場



AGL(敏しょう性)を設定する。
〔5AGL＝100gp〕

●魅の道場



CHR(安く買い物のできる能力)を設定する。
〔10CHR＝100gp〕

●魔の道場

MGR(魔法に対する抵抗力)を設定する。
〔5MGR＝100gp〕

㊙『ザナドゥ』の隠しコマンド

トレーニング・グラウンドの城で名前を入力するときに，ある名前を入力すると，ちょっとオモシロイことが起こる。ここにその例を2，3あげてみよう

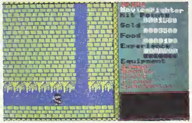
- ●Falcom→最初からShort-Swordを持てる
- ●BOTHTEC→名前が「EGGY」になる
- ●dB-SOFT→名前が「FLAPY」になる

これ以外にもまだいろいろありそうだから，キミもさがしてみよう(ただし，機種によってちがう)！

●レベル1へ行くまでがひと苦労!？

さて，トレーニング・グラウンドでキャラクター作りをすませたら，いよいよ本編であるレベル1へ向けて出発だ！トレーニング・グラウンドの地下へとのびているハシゴがその出発点となっている。

ところが，ここにもすでに作者のイジワル(？)があって，そう簡単にはキミをレベル1の入口までたどりつかせてくれない(写真2)。



《写真2》この迷路のどこかにレベル1への入口があるのだ

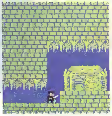
この迷路をクリアするためには，とにかく落ちて落ちて，落ちまくること。何回か落ちると地面にハシゴが現われ，レベル1へ通じる洞窟(ケーブ)が見つかるのだ。

★発見!! 謎のアイテム・ショップ

このトレーニング・グラウンドから洞窟へ行くまでの迷路の中には，実はもうひとつのトリックがある。ある場所であることをすると，謎の「アイテム・ショップ」という店へ行くことができるのだ(写真3，4)!!この店では，すべてのマジック・アイテムを200gp（CHRが高ければもっと安くなる）で売っている。

トレーニング・グラウンドでお金を使いはたしちゃったという人もご安心あれ。キミは最初に王様から「スペクタクルズ」を10個，「レッド・ポーション」を1個もらっているはず。両方とも1個50gpで引きとってくれるから，そのお金を使ってこの店で買い物をすればいい。「アワーグラス」を買っておけば戦いがすごく楽になるし，「マントル」を買っておけば後半の面でいろいろと役に立つゾ（注：べつにこの店へ行かなくても，ゲームを解き終えることはできる）。

《写真3》ヤヤ，こんなところにお店が！



《写真4》ここが噂の「謎のアイテムショップ」だ!!

「ザナドゥ」商店カタログ

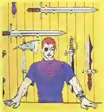
●INN〈宿屋〉
1gpでヒットポイントを10回復してくれる

●HEALERS〈病院〉
キャラクターのランクに見合った金額を払うと，ヒットポイントを完全回復してくれる

●TEMPLE〈寺院〉
キャラクターのランクアップをしてくれる

●FOOD〈食料品店〉
1gpで10Foods売ってくれる

●GUILDS〈鍵屋〉
キーの値段は，キャラクターのランクに比例して高くなる



●WEAPON〈武器屋〉

●SHIELD〈防具屋〉

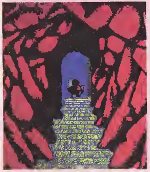
●ARMORY〈よろい屋〉

●SCROLL〈魔法の呪文屋〉

㊙経験値を無限にかせぐ方法

これは非常に邪道なのだが，経験値やアイテムをいくらでも手に入れる方法がある。やりかたはカンタン，Cディスクを新しくもう1枚作ればいいのだ。もしも自分がレベル1の敵を全滅させてからレベル2へきたのなら，そこで新しく作ったCディスクと入れかえて再びレベル1へもどればいい。すると，レベル1の敵がすべて復活しているのだ！ この方法を使うと，なんとクラウンが5個も手に入ってしまったりもする。

へぇー，それじゃこの方法でゲームを解いてやろう，なんて思ってるキミ，それはアマイ！ この方法を使ってゲームを終えても，終了認定証はもらえないのだ!! ファルコムには，ちゃんとインチキ・チェック・プログラムがあるそうだ。それに，そんな方法を使ったりしたら，ゲームの本来のおもしろさが失われてしまう。やっぱり，キチンと正攻法でプレイするのがベストだろうね。ちなみに、終了認定をもらうためには，「＋7ラージ・シールド」を持っていなければいけないそうだ。



アイテム・カタログ

『サナドゥ』の世界をよりおもしろくしているアイテムを全紹介しよう！　このゲームの最大のポイントは，１度使うとなくなってしまう，これらのアイテムを，いかにムダなく活用していくかということだ。特に，ウイングド・ブーツやマントルといった貴重なアイテムは，よほどの非常時でないかぎり使わずに，後半の面のためにとっておこう。

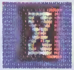
マジック・アイテム

Spectacles〈スペクタクルズ〉

敵の攻撃力，防御力，使用する魔法，持ち物などのデータを調べることができる。敵との戦闘モードに入っていないときでも，魔法のように誘導して使うことが可能。

Hourglass〈アワーグラス〉

敵の動きを一定時間止める。レベル９，10の塔の中では欠かせないアイテムだ。



Candle〈キャンドル〉

一定時間，自分の姿をスケルトンに変えて，敵からの攻撃を受けないようにする。ただし，こちらからも攻撃することができない（ここが「デーモンズ・リング」とのちがい）が，魔法を使うことは可能。

Red Potion〈レッド・ポーション〉

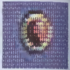
ヒット・ポイントをある程度回復させる。使いこめば使いこむほど，回復量が大きくなる。戦闘中に使用することもできる。

Winged-boots〈ウイングド・ブーツ〉

一定時間空を飛べるようになる。マントルなどと併用すれば，ほとんど自由にそのレベル内を冒険できるようになる。

Ruby〈ルビー〉

一定時間，自分のストレングス（ＳＴＲ）を上げる。使いこなせば，最大値の 255 まで引き上げることも可能。大きなキャラクターと戦うときなどに使うべし。



Lamp〈ランプ〉

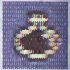
暗い塔内を照らしだす。１度塔の外へでると，その効力は切れてしまう。

Mantle〈マントル〉

一定時間，壁を通り抜けることができるようになる。このゲームで最もたいせつなアイテムなので，くれぐれもムダ使いはしないように。

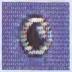
Brown Potion〈ブラウン・ポーション〉

一定時間，自分のインテリジェンス（INT）を上げる。その間は，魔力が大幅に強くなる。



Black Onyx〈ブラック・オニキス〉

つぎのレベルへワープすることができる。つぎのレベルへの Cave（ケーブ）が遠いときなどに使うとよい。

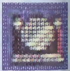


Demons Ring〈デーモンズ・リング〉

一定時間，自分の姿を透明にして，敵からの攻撃を受けないようにする。アワーグラスと同様に戦闘時には効果大。

Mirror〈ミラー〉

一定時間，自分のアギリティー（ＡＧＬ）を上げる。その間は，自分の移動スピードが速くなる。

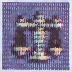


Fire Crystal〈ファイアー・クリスタル〉

前のレベルへワープしてもどることができる。「ブラックオニキス」と逆の働きをするアイテム。

Balance〈バランス〉

画面上にある宝箱をすべて開ける。いちいち宝箱を開けるのがめんどうな人や，食料を少しでも節約したい人はこれを使うといい。



Bottle〈ボトル〉

一定時間，自分のカリスマ（ＣＨＲ）を上げる。これを使えば，武器や防具，魔法などを格安で買うことができる。

Mattock〈マトック〉

足元の地面を掘ることができる。これを使わないと行けない場所もある。ただし，チェック模様の壁は壊せない。

Pendant〈ペンダント〉

塔の中ならば，その部屋にあるカギのかかった扉をすべて開けられる。塔の外ならば，自分の前後左右のみのカギのかかった扉を開けられる。また，つぎのレベルへの Cave の入口をも開けることができる。

Key〈キー〉

カギのかかった扉を開ける。

Elixir〈エリクサー〉

これを持っているだけで，１度だけ生き返ることができるようになる。ゲーム開始時は，三つ持っている。

Pendant〈ペンダント〉

インテリジェンス（ＩＮＴ）を10アップする。星形をしている。

Boots〈ブーツ〉

デクスタリティー（ＤＥＸ）を10アップする。

Mushroom〈マッシュルーム〉

マックス・ヒット・ポイント（Max HP）をアップする。

Black Potion〈ブラック・ポーション〉

ヒット・ポイントを半分に減らす。取ってはいけないアイテムと思われがちだが，実はカルマ（ＫＲＭ）を減らすという効力もある。

[illegible]

Magic Glove〈マジック・グラブ〉

武器の経験値を10アップする。

Holy Bible〈ホーリー・バイブル〉

ウイズダム（ＷＩＳ）を10アップする。

Crown〈クラウン〉

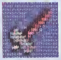
王冠。これを四つ集めると　。

Rod〈ロッド〉

魔法の経験値を10アップする。

Hammer〈ハンマー〉

ストレングス（ＳＴＲ）を10アップする。



Crystal〈クリスタル〉

マジック・レジスタンス（ＭＧＲ）を10アップする。

『ザナドゥ』㊙資料大公開!!

このゲームに関する数値的なデータを一挙にすべて公開しよう。この表をパソコンの横に置きながらプレイすれば，いっそうゲームの奥の深さを味わえるゾ！

●ランクアップに必要な経験値一覧表

必要な経験値	ファイターの名前	ランク	ウイザードの名前	必要な経験値
0	Novice Fighter	0	Novice Wizard	0
3,000	Aspirant	1	Initiate	2,000
10,000	Battler	2	Trickster	5,000
20,000	Fighter	3	Prestdegitat	11,000
30,000	Adept	4	Evoker	17,000
50,000	Chevalier	5	Conjurer	30,000
75,000	Veteran	6	Theurgist	59,000
100,000	Warrior	7	Thaumaturgist	75,000
150,000	Swordman	8	Magician	107,000
200,000	Hero	9	Phantasmist	139,000
250,000	Swashbuckler	10	Enchanter	203,000
400,000	Myrmidon	11	Warlock	267,000
600,000	Champion	12	Sorcerer	395,000
B00,000	Super-Hero	13	Necromancer	683,000
1,000,000	Paladin	14	Illusionist	B11,000
1,250,000	Lord	15	Wizard-Lv. 15	1,067,000
1,500,000	Master-Lord	16	Master-Wizard	1,230,000

●武器一覧表　注）値段はすべてＣＨＲ（魅力）が50のときのものです。

	名前	攻撃力	値段
A	Dagger	300	300
B	Short-Sword	500	500
C	Spear	1,000	1,000
D	Hand-Axe	1,500	1,500
E	Long-Sword	2,500	2,500
F	Battle-Axe	5,000	5,000
G	Broad-Sword	7,500	7,500
H	Morning-Star	10,000	10,000
I	Lance	12,500	12,500
J	Halberd	25,000	25,000
K	＋2 Battle-Axe	50,000	50,000
L	Giant-Slayer	75,000	75,000
M	Luck-Blade	100,000	100,000
N	Murasame Blade	150,000	150,000
O	Disrupt-Mace	300,000	300,000
P	Vorpal-Weapon	500,000	500,000
Q	Dragon-Slayer	10,000	1,000,000

●シールド一覧表

	名前	防御力	値段
A	Gloves	100	100
B	Small-Shield	200	400
C	Large-Shield	500	1,000
D	＋1 Small-Shield	1,500	2,500
E	＋1 Large-Shield	2,000	5,000
F	＋2 Small-Shield	2,500	5,000
G	＋2 Large-Shield	5,000	10,000
H	＋3 Small-Shield	3,000	10,000
I	＋3 Large-Shield	7,500	15,000
J	＋4 Small-Shield	6,000	15,000
K	＋4 Large-Shield	10,000	25,000
L	＋5 Small-Shield	12,500	25,000
M	＋5 Large-Shield	25,000	50,000
N	＋6 Small-Shield	20,000	50,000
D	＋6 Large-Shield	60,000	100,000
P	＋7 Small-Shield	50,000	100,000
Q	＋7 Large-Shield	125,000	250,000

●よろい一覧表

	名前	防御力	値段
A	Cloth	100	100
B	Leather-Armor	200	500
C	Padded-Mail	300	1,000
D	Studded-Mail	500	2,000
E	Ring-Mail	700	3,000
F	Scale-Armor	1,500	5,000
G	Chain-Mail	2,000	7,500
H	Splint-Mail	2,500	B,000
I	Banded-Armor	3,500	10,000
J	Half-Plate	5,000	20,000
K	Full-Plate	10,000	40,000
L	＋2 Leather	20,000	50,000
M	Reflex	30,000	75,000
N	＋2 Ring-Mail	50,000	100,000
D	＋2 Full-Plate	75,000	150,000
P	＋2 Reflex	100,000	200,000
Q	Battle-Sults	200,000	500,000

キミの手で完成させよう!
ザナドゥ全面map

さて，ここからは　ザナドゥ　の全10面の地上＆迷宮内マップを紹介しよう。ただし，全部が全部を載せてしまうとゲームのおもしろさも半減してしまうのでわざと一部を隠したり，書かなかったりしてみた。その部分はキミが実際にゲームをプレイして書き加えてほしい。また，商店の名前や，迷宮内に落ちているアイテムなどもキミが自分で書きこんでみよう。

LEVEL 1

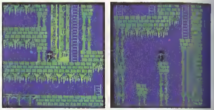
最初の面というだけあって，それほど難しいトリックはない。地上（迷宮内以外の部分のこと）を歩き回って敵と戦闘をくりかえし，お金やアイテムの収集につとめよう。Foodが減ってきたら食料品店へ行き，ある程度お金がたまってきたら武器や防具を買いに行く，という基本的な行動パターンをこの面のうちに身につけておいたほうがいい。

物を買うには，Ⓓの場所にある商店街を利用するのがベストだ。そこへ行くためには，カギのかかった扉をひとつ開けなければならないが，「オーク・ジェリー」と戦ったときに得られるキーを使えばOK。レベル1の敵を全部殺すまでは，何度もこの商店街にお世話になることだろう。

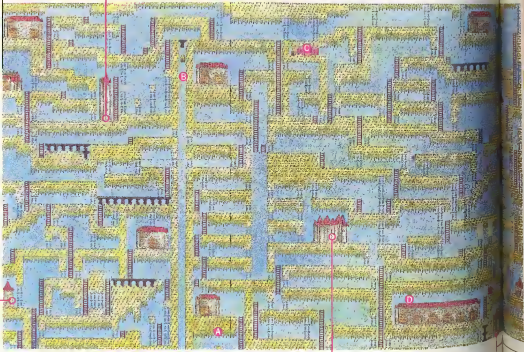
また，レベル1からレベル2へ行くためのケーブは全部で3か所もあるので，それぞれの使いかたについて説明しておこう。

- ●Ⓐのケーブ……普通にレベル2へ行くのに使う
- ●Ⓑのケーブ……レベル2の巨大タワーへ行くために使う（これを使わないと行けない）
- ●Ⓒのケーブ……レベル2の隔離された寺院へ行くために使う。そこからは，レベル4まですんなりと行ける

この中でもっとも入るのがむずかしいのが，Ⓑのケーブだ。ここへ入るためには，2段ななめジャンプをくり返し（写真5の位置から[9]キーを押しつづける），上から飛び降りてタイミングのいいときにスペース・キーを押さなければならない。この程度のテクニックをマスターできないようでは，後半の面がキツイゾ。



《写真5》この位置から[9]キーを押しつづければ，簡単にのぼれるゾ。



●このレベルに登場するモンスター

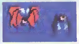
※注）生命力，攻撃力，得られるEXPの３要素は「ザナドゥ・モンスターマニュアル」を参考にしています。

Ares〈アレス〉
生命力：300
攻撃力：60
得られるＥＸＰ：20
主な持ち物：Gold，Red Potion

Bee Giant〈ビー・ジャイアント〉
生命力：100
攻撃力：20
得られるＥＸＰ：10
主な持ち物：Gold，Lamp

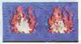
Boalisk〈ボアリスク〉
生命力：200
攻撃力：33
得られるＥＸＰ：10
主な持ち物：Food，Gold

Bat〈バット〉
生命力：100
攻撃力：33
得られるＥＸＰ：10
主な持ち物：Gold，Lamp

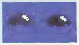


Goblin〈ゴブリン〉
生命力：400
攻撃力：70
得られるＥＸＰ：20
主な持ち物：Gold，Candle

Fire Element〈ファイアー・エレメント〉
生命力：4000
攻撃力：不明
得られるEXP：20以上
主な持ち物：Lamp，Pendant



Ochre Jely〈オーク・ジェリー〉
生命力：100
攻撃力：60
得られるＥＸＰ：10
主な持ち物：Gold，Key



Skeleton〈スケルトン〉
生命力：300
攻撃力：120
得られるＥＸＰ：10
主な持ち物：Spectacles，Red Potion，Pendant，Gold

Big Kraken〈ビッグ・クラーケン〉
生命力：50,000
攻撃力：？
得られるＥＸＰ：？
主な持ち物：Hammer

塔1

ここでは「マントル」が三つも手に入る。すべて手に入れるためにはキーが四つも必要だが，惜しまずに使ってしまおう。

※この塔で手に入るアイテム

Spectacles	5
Red Potion	2
Lamp	5
Mantle	3
Demons Ring	2
Pendant	2
Magic Glove	3

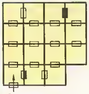
※注）これは塔内に落ちているアイテムに，塔内にいるモンスターの持っているアイテムを加えたものです。塔内で手に入る武器・防具・魔法などはあえて書いてありません。

塔2

「マジック・グラブ」や「ロッド」が豊富にある塔。しかし，この塔の中のファイアー・エレメントはかなり強い。水の魔法Delugeが必需品だ。１番奥の部屋には初の大きなキャラクター，「ビッグ・クラーケン」がいる。すべての塔をクリアして強くなってから，この塔にくるようにしょう。

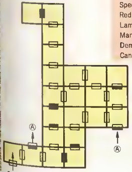
この塔で手に入るアイテム

Spectacles	3
Red Potion	1
Lamp	3
Demons Ring	1
Pendant	2
Candle	1
Magic Glove	3
Rod	2
Black Potion	1



塔3

キーをひとつも使わずにクリアできる塔。敵もそれほど強くないし，最初に入るには手ごろな塔だ。

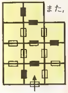


この塔で手に入るアイテム

Spectacles	4
Red Potion	1
Lamp	7
Mantle	1
Demons Ring	1
Candle	1
Key	2
Magic Glove	5
Rod	6
Hammer	1

塔4

この塔では「スモール・シールド」が二つも手に入る。武器屋に売ってお金に変えてしまおう。また，上の2部屋は，出入りするときに，それぞれキーが必要となるし，入ってもそれほどたいしたアイテムは得られないので入らないほうがいいかもしれない。



この塔で手に入るアイテム

Lamp	5	Magic Glove	1
Candle	1	Rod	1
Key	3		

ワンポイント・アドバイス 1

キーは安いうちに買え!

カギのかかった扉を開けるために必要なアイテムであるキーは，Guildショップで売っている。他の武器や魔法などが常に一定の値段で買えるのに対して，キーの値段はキミのランクが上がるごとに高くなっていく。後半のレベルに進むほど，必要なキーの数が増えてくるので，キーの値段が安いうちに買いだめしておくのがお得だ。つまり，Templeにランクアップをしに行く前に，キーを買っておけばいいのだ。ちりも積もれば山となる——武器などにくらべればキーは安いからって，バカにしちゃいけないゾ。

▶キーを売っているギルド・ショップ。ボトルを使えば，値段は安くなる。

LEVEL 2

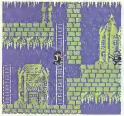
この面では，商店へ行くときなどに，けっこうキーが必要となる。なるべくならキーを使わずに行ける商店を利用するのが頭のいい方法だ。また，Ⓐのケーブの周辺を歩いていると，突然別の場所へワープさせられてしまうことがある。ワープ位置とワープ先をマップに書きこんでみるといいだろう。

この面にでてくる敵の中では，「アサシンバク」というヤツがとにかくAGL（敏しょう性）が高い。「デーモンズリング」などのアイテムを使って戦わないと少々ツライかもしれない。また，「クラーケン」はすごくお金持ちで，1匹が200goldも持っていることがある。地上の敵は，同じ場所に4回出現するから，カモにしてお金をビシバシかせごう。

ちなみに，この面でのポイントとなるのは，「塔3」への入りかただ。「マトック」を使ってもいいし（写真6），2段ななめジャンプを駆使してカギのトビラを開けて入ってもいい。ここで指先の訓練をしておくべし。同じようにしてⒷのケーブへも「マトック」を使えば入ることができる。

それから、「塔4」へ入るには，例によって上から落下して、タイミングのいいときにスペース・キーを押そう（地面から2段ジャンプをして入るというテクもある）。

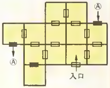
Ⓒのケーブを使うと，レベル3にある"隠れ商店街"へ行くことができる。これはレベル1からレベル4までほとんど敵に会わずに行ける便利なケーブだ。



〈写真6〉こうやってマトックを使えば塔3へ入れる

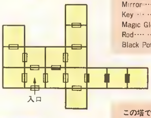
塔1

きわめて平凡な塔。左下の部屋は入らなくてもよい。キーのムダ使いになってしまうからだ。Ⓐのワープもけっして使うべからず。



この塔で手に入るアイテム

Red Potion	2
Lamp	2
Mattock	2
Demons Ring	1
Balance	3
Candle	1
Ruby	1
Br Potion	1
Mirror	1
Key	1
Magic Glove	1
Rod	1
Black Potion	1

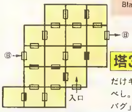


塔2

「ロッド」と「マジック・グラブ」をかせげる塔。「ブラック・ポーション」には注意しよう。

この塔で手に入るアイテム

Spectacles	1
Red Potion	1
Lamp	2
Mattock	2
Demons Ring	1
Balance	6
Candle	4
Br. Potion	1
Key	1
Magic Glove	4
Rod	3
Black Potion	4



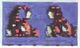
塔3

入るのが難しい小さな塔。できるだけキーを節約して歩き回るべし。迷宮内での「アサシンバグ」との戦いは要注意。

●このレベルに登場するモンスター

Scopion Giant〈スコーピオン・ジャイアント〉

生命力：600～1,100
攻撃力：602
得られるEXP：50
主な持ち物：
Black Potion

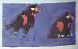


Assasin Bag〈アサシンバグ〉

生命力：300
攻撃力：602
得られるEXP：60
主な持ち物：
Lamp、Mirror

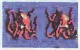
Raven〈ラーヴン〉

生命力：700
攻撃力：1,400
得られるEXP：50
主な持ち物：
Spectacles、Balance、Br. Potion、Candle



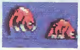
Kraken〈クラーケン〉

生命力：500か1,000
攻撃力：150か600
得られるEXP：60
主な持ち物：
Gold、Balance、Red Potion



Cave Fisher〈ケーブ・フィッシャー〉

生命力：300か500
攻撃力：55か350
得られるEXP：60
主な持ち物：
Gold、Lamp、Candle

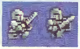


Hood〈フッド〉

生命力：500以上
攻撃力：48～216
得られるEXP：20～40、70
主な持ち物：
Food、Lamp、Candle、Black Onyx

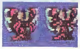
Sir Gawaine〈サー・グェン〉

生命力：300～1、100
攻撃力：270
得られるEXP：70
主な持ち物
Gold、Ruby、Red Potion

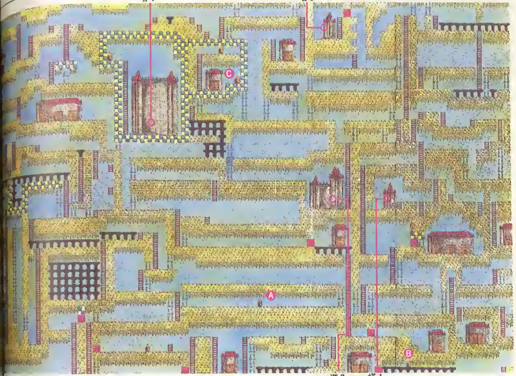


Gar Bug〈ガーバグ〉

生命力：600
攻撃力：213
得られるEXP：40～60
主な持ち物：
Gold、Food



塔4　塔3



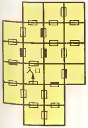
塔2　塔1

この塔で手に入るアイテム

Red Potion	1
Lamp	2
Mattock	2
Demons Ring	1
Balance	3
Candle	2
Ruby	1
Mirror	2
Key	1
Magic Glove	2
Rod	3
Black Potion	4

塔4

この塔は，キーをひとつも使わずに全部屋を回ることができる。たくさんのアイテムが落ちているので，確実に拾い集めよう。



この塔で手に入るアイテム

Spectacles	3
Red Potion	2
Lamp	7
Fire Crystal	1
Mattock	4
Demons Ring	1
Balance	2
Candle	6
Br. Potion	2
Mirror	1
Key	1
Magic Glove	3
Rod	3
Black Potion	1

ワンポイント・アドバイス 2

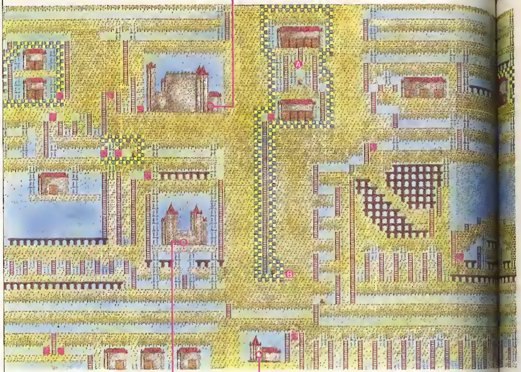
Max. HPを上げる方法

プレイヤーのヒットポイントの最大値であるマックス・ヒットポイント（Max. HP）を上げる方法は全部で3とおりある。

①経験値をためてから，寺院でランクアップする
②Max. HPを上げるアイテム，マッシュルームを取る
③ヒットポイントの下2ケタが77のときに寺院に入る

―― この中でも③の方法はなかなか有効な㊙テクだが，実は①の方法にも隠れワザがあったのだ。

たとえば，レベル5で戦闘をくり返していて，キミの経験値が1ランク上げられるだけたまったとする。そこですかさずレベル5の寺院に入ってしまうようでは，キミはまだアマイ。少々メンドウではあるが，ケーブを使って前の面へもどり，レベル1の寺院へ入ってみよう。すると，レベル5の寺院へ入った時よりも，はるかにMax. HPの値が高くなるのだ！　まあ，Foodを選ぶか，Max. HPを選ぶかはキミしだいだけどネ。

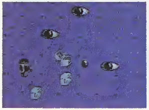


LEVEL 3

この面は，上下上下としつこく行ったりきたりしないと進めないようになっている場所が多い。Foodを節約するためにも，キミのすばやいキーさばきが要求される。しかし，迷路自体はそれほど複雑な作りにはなっていないので，三つの塔とレベル４へのケーブはすぐに見つけられることだろう。

この面で気をつけるべきことは，魔法を使って攻撃してくる「ビホルダー」という敵との戦いかただ。Poison という魔法を使ってくるから，「ビホルダー」と直線上にならぶことをできるだけ避けて，ななめ方向からジグザグに進んでいくといい。1匹でも倒すことができたら，そのあとに出現する宝箱をタテにして，残りのヤツと戦っていこう（写真７）。

《写真７》宝箱をタテにして戦闘中



これは，後半のレベルの魔法を使ってくる敵に対しても使えるテクだゾ。

また，「ユイナル」というかわいらしい妖精のモンスター（？）もこの面に登場する。コイツは白っぽい魔法でキミを攻撃してくるのだが，間違っても反撃してはいけない。「ユイナル」を殺すと，キミのキャラクターにカルマが与えられてしまうからだ。どうしても「ユイナル」のいる場所を通らなければいけないときは，キャンドルを使ってこちらの攻撃があたらないようにしておくといいだろう。

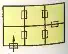
Ⓐの場所にあるのが，うわさの“隠れ商店街”だ。レベル４からⒷのケーブを利用してもどってきて，この商店街にお世話になるといい。すべての店がそろっているから，とても便利！

塔１

わずか６部屋しかない小さな塔。得られる物は少ないから，ここへはこなくてもいいかもしれない。最後の部屋では絶対に「ユイナル」を殺さないように。

この塔で手に入るアイテム

Demons Ring	1
Magic Glove	1
Rod	1
Black Potion	2

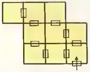


塔２

塔１へ行かなかった人は，絶対にこの塔へやってくるべし。「＋１ Small Shield」という魔力のこもったタテが手に入るからだ。

この塔で手に入るアイテム

Red Potion	1
Magic Glove	3
Rod	3
Black Potion	1



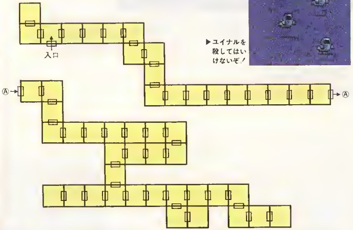
塔３

巨大ではあるが，それほど敵のいない塔。部屋の入りぎわに「ブラック・ポーション」が置いてあるのには注意しよう。

１番奥の部屋には，「クラーケン・ジャイアント」という大きなキャラクターがいる。コイツを倒せば，１個目の「クラウン」が手に入るゾ！

この塔で手に入るアイテム

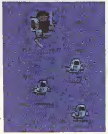
Spectacles	1
Red Potion	2
Lamp	1
Fire Crystal	1
Hourglass	4
Winged-boots	1
Demons Ring	3
Bottle	1
Key	3
Magic Glove	6
Rod	6
Hammer	1
Mushroom	1
Black Potion	2
Crown	1



ワンポイント・アドバイス ３

カルマについて

経験値もかなりたまってTempleに入ったのに，どうしてもランクが上がってくれない――ゲームがはじまった最初のころは，だれでも１度はこれで悩んでしまうにちがいない。実は，キャラクターのパラメータのひとつにカルマ（ＫＲＭ）というのがあって，この値が高いと，いくら経験値があってもランクアップができなくなってしまうのだ。カルマは，無抵抗な敵を殺したり，お金を持っていないのにロード／セーブを行なったりすると増えてしまう。カルマを減らすためには，危険をかえりみずにブラック・ポーションを取るしかない。



▶ユイナルを殺してはいけないぞ！

●このレベルに登場するモンスター

Slug Giant（スラッグ・ジャイアント）

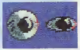
生命力：1,600
攻撃力：560
得られるEXP：130
主な持ち物：
Red Potion, Black Potion, Bottle, Fire Crystal

Thunderherper（サンダーハーパー）

生命力：1,100
攻撃力：700
得られるEXP：120
主な持ち物：
Gold, Red Potion, Black Potion

Beholder（ビホルダー）

生命力：1,200～1,800
攻撃力：700以下
得られるEXP：110～130
主な持ち物
Gold, Spectacles



Grimlock（グリムロック）

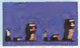
生命力：1,500～2,500
攻撃力：300
得られるEXP：100
主な持ち物：
Gold, Red Potion, Food

Lizard Man（リザードマン）

生命力：2,000～2,500
攻撃力：420か1,120
得られるEXP：90～130
主な持ち物
Gold, Spectacles, Red Potion, Balance, Pendant

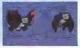
Lamprey（ランプレイ）

生命力：1,400～5,000
攻撃力：730
得られるEXP：110
主な持ち物：
Gold, Br Potion
Black Potion



Gloomwing（グルームウィング）

生命力：2,500
攻撃力：300
得られるEXP：80
主な持ち物：
Gold, Bottle, Lamp

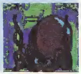


Uinal（ユイナル）

生命力：1,500
攻撃力：ほぼ０
得られるEXP：10
（カルマが上がる）
主な持ち物：Gold

KRAKEN Giant（クラーケン・ジャイアント）

生命力：50,000
攻撃力：？
得られるEXP：？
主な持ち物：
Key×３,
Magic Glove×２,
Rod×２,
Mushroom, Crown



Shrieker〈シェリーカー〉

生命力：2,500－5,000
攻撃力：210
得られるEXP：130
主な持ち物：Food

Lilith〈リリティ〉

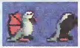
生命力：10,000
攻撃力：約25,000
（Thunderの魔法）
得られるEXP：1,000
主な持ち物：
Gold, Food, Mirror

Hornet〈ホーネット〉

生命力：9,000
攻撃力：3,000
得られるEXP：200
主な持ち物：
Black Potion, Br Potion, Demons Ring

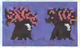
Cokatrice〈コカトライス〉

生命力：4,800～5,300
攻撃力：3,000
得られるEXP：130～160
主な持ち物：
Gold, Lamp, Mirror, Ruby



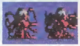
Itzamuna〈イザムナ〉

生命力：8,100
攻撃力：100
得られるEXP：150
主な持ち物：
Red Potion, Key, Black Potion



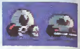
Yochol〈ヨチョール〉

生命力：4,000～5,100
攻撃力：1,875
得られるEXP：130～150
主な持ち物：
Gold, Spectacles, Black Onyx



Monodrone〈モノドロン〉

生命力：2,500, 3,500
攻撃力：400, 700
得られるEXP：100－150
主な持ち物：
Lamp, Candle, Balance



Ustilagor〈アスティラゴア〉

生命力：6,100
攻撃力：2,580
得られるEXP：170
主な持ち物：
Gold, Black Potion
Elixir

●このレベルに登場するモンスター

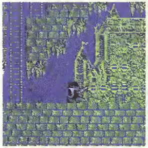
LEVEL 4

この面はとにかくワープが多い。その場所へ行くだけで急にまったくちがった場所へ飛ばされてしまうのだ。もしも塔をすべてクリアしないうちに，Ⓒのケーブのところへワープさせられてしまったら，それこそ悲劇。なにしろ，Ⓒの場所から脱出するためには，「ウイングド・ブーツ」を使って上へあがり，元の場所へワープし直さなければならないからだ。そんなときには笑ってリセット・ボタンを押すぐらいの勇気がほしい。

また，この面からはじめて“ダミーの塔”(**右写真**)が出現する。ⒹやⒺの塔がそれで，ここへはどうやっても入ることができない。かまわずに無視するのがいい。

この面ではⒶの位置に商店街があるのだが，ここへ行くためにはキーを４個も使わなければならない。にもかかわらず，この商店街を利用するのは，はっきり言ってキーのムダ。Ⓑのケーブを使ってレベル３の“隠れ商店街”へ行けばいいのだ。

ちなみに，この面のモンスターは，８種類中７種類までが魔法を使って攻撃してくる。特にDeg系の魔法はよけることができないから要注意だ。だからといって魔法で殺すと，たいせつなアイテムが手に入らなくなってしまう場合もあるゾ。

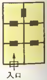


◀これがうわさのダミーの塔

ワンポイント・アドバイス 4

頭のいいセーブ方法

このゲームでは、セーブするたびにお金が減らされてしまい（金額は，ランクに対応して増える）もしもお金が足りないと，カルマなどというとんでもないものまで与えられてしまう。しかし，お金のまったく損しないセーブ方法もあったのだ！まず，だれでも気づくのが，ケーブを利用する方法（ケーブを通過するたびに自動的にキャラクターがセーブされる）。しかし，それよりも頭のいいのが，「ブラックオニキス」(「ファイアー・クリスタル」）を使う方法だ。「ブラックオニキス」を使うと，その面のデータがすべてセーブされて，つぎの面へワープする。その直後にリセットを押すと，ゲームは「ブラックオニキス」を使う直前から再開されるのだ（つまり，「ブラックオニキス」はひとつも損しない)。ただし，この方法は迷宮の中では使えないのが欠点だが……。

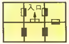


この塔で手に入るアイテム

Spectacles	3
Demons Ring	2
Mirror	1
Magic Glove	2
Rod	2
Black Potion	2

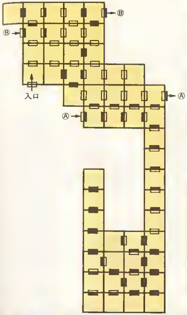
塔1 小さいながらも，「マジック・グラブ」や「ロッド」をかせげる塔。しかし，クリアするためにはキーが10個も必要だ。

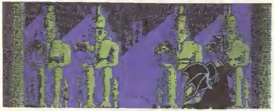
塔2 この塔も６部屋しかない。左下とまん中下の部屋には入らなくてもかまわない。



この塔で手に入るアイテム

Spectacles	1
Hourglass	1
Demons Ring	1
Magic Glove	2
Rod	1
Black Potion	3

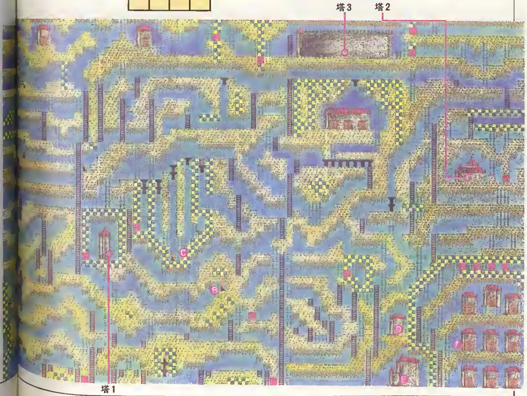




塔3 とにかく数多くのアイテムが手に入る塔。カギのかかった扉がたくさんあるが，なるべくキーを節約するようにしよう。カギのかかった扉が３方向にある部屋では，迷わず「ペンダント」を使うべし。「＋１ラージ・シールド」もどこかにあるゾ。

この塔で手に入るアイテム

Spectacles	22	Balance	3
Red Potion	6	Candle	3
Lamp	1	Br. Potion	2
Black Onyx	1	Mirror	3
Fire Crystal	1	Key	9
Hourglass	3	Elixir	1
Winged-boots	1	Magic Glove	6
Demons Ring	3	Rod	7
		Black Potion	32



LEVEL 5

この面は，別名マトック面と呼ばれているくらいに「マトック」を多用しないとクリアできない面だ。

まずⒶの商店街から脱出するためには，２段ななめジャンプを使って段をのぼり，Ⓑのレンガをこわさなければならない(写真８)。それから，「塔１」へ入るのにも，Ⓘの周辺のレンガをこわして下へおりていくという手順が必要だ。

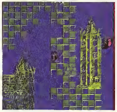
また，「塔４」にきた人は，よほどの高度なテクを使わないかぎりⒻのケーブを使ってレベル４にもどるしか脱出方法はない。

このⒻのケーブに入るためにも，やはりマトックが必要なのだ。その使いかたが実にハイテクで，ハシゴから飛びおりて空中にいるときにⒼのレンガをこわさなければならない（うまくタイミングをとらないと，マトックのムダ使いになってしまう)。

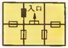
Ⓖのレンガさえなければ，ハシゴからななめに落ち続けるとちょうどⒻのケーブに入ることができるのだ。

さらに，この面では２段ななめジャンプの特訓を積むこともできる。ⒸⒹⒺなどが，その絶好の場所だ。このような段は，ゆっくりと１段ずつのぼっていけば必ず上まで行くことができる。めんどうくさいからってすぐに「ウイングド・ブーツ」を使ってしまうようでは，まだまだキミは甘いゾ。

Ⓗのようなくずれたレンガは，実は落とし穴。上に乗るとそのまま落とされてしまうので注意するように。



《写真８》商店街から脱出するには



塔1

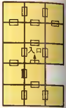
「ストローパー」と「マイコニッド」は非常に強い。「デーモンズ・リング」などのアイテムを使って戦うべし。

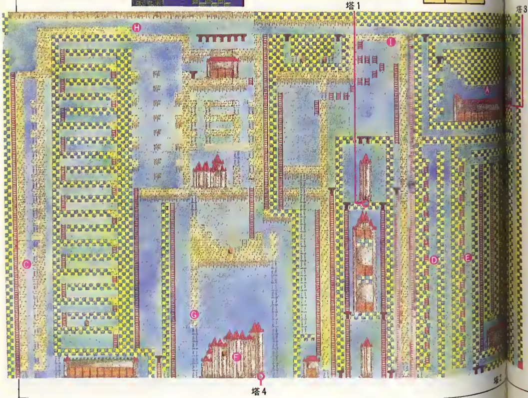
この塔で手に入るアイテム

Fire Crystal	1
Mattock	2
Winged-boots	1
Magic Glove	1
Rod	1
Black Potion	1

塔2

この塔では「ブロード・ソード」が手に入る。すぐに使ってもいいし，すでに持っている人は武器屋に売ってしまってもいい。





●このレベルに登場するモンスター

Mudman〈マッドマン〉

生命力：8,400
攻撃力．5,000
得られるEXP：240～260
主な持ち物：
Gold, Lamp, Mattock, Pendant

Snowman〈スノーマン〉

生命力　11,900～12,600
攻撃力：5,750
得られるEXP：250
主な持ち物：
Food, Lamp, Black Potion

Storoper〈ストローパー〉

生命力：8,400
攻撃力：9,375
得られるEXP：240
主な持ち物：
Gold, Pendant, Key

Achalerai〈アチャイライ〉

生命力：5,100
攻撃力：5,500
得られるEXP：200
主な持ち物：
Gold, Red Potion, Pendant, Black Potion

Myconid〈マイコニッド〉

生命力：4,900～7,600
攻撃力：10,200
得られるEXP：270
主な持ち物：
Food, Mattock, Black Potion

Mantari〈マンタリ〉

生命力：7,800
攻撃力：7,200
得られるEXP：260
主な持ち物：
Food, Spectacles, Mattock

Giant Strider〈ジャイアント・ストレイダー〉

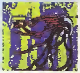
生命力：6,800以上
攻撃力：2,100
得られるEXP：210
主な持ち物：
Gold, Lamp, Key, Black Potion

Mihstu〈ミアツー〉

生命力：4,300
攻撃力：2,040
得られるEXP：260
主な持ち物：
Food, Pendant, Key, Black Potion

GRELL Giant〈ゲレル・ジャイアント〉

生命力：100,000
攻撃力：？
得られるEXP：？
主な持ち物：Crown



この塔で手に入るアイテム

Red Potion	1
Lamp	4
Mattock	3
Hourglass	1
Demons Ring	1
Pendant	2
Key	2
Magic Glove	1
Rod	1
星形のPendant	1
Black Potion	3

塔3

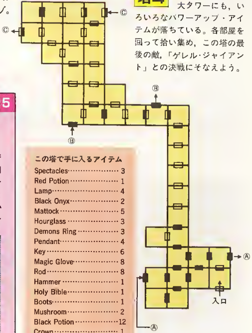
崖っぷち(？)に立っている塔。ここでは「ペンダント」を確実に回収しておこう。この塔の中には，「＋２ラージ・シールド」があるゾ。

この塔で手に入るアイテム

Lamp	1
Mattock	3
Pendant	5
Black Potion	2

塔4

このレベルの巨大タワーにも，いろいろなパワーアップ・アイテムが落ちている。各部屋を回って拾い集め，この塔の最後の敵，「ゲレル・ジャイアント」との決戦にそなえよう。



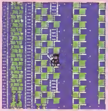
この塔で手に入るアイテム

Spectacles	3
Red Potion	1
Lamp	4
Black Onyx	2
Mattock	5
Hourglass	3
Demons Ring	3
Pendant	4
Key	6
Magic Glove	8
Rod	8
Hammer	1
Holy Bible	1
Boots	1
Mushroom	2
Black Potion	12
Crown	1

ワンポイント・アドバイス 5

二段ジャンプの応用

⑦～⑨のどれかのキーを押しっぱなしにしていると，ふだんの２倍の高さのジャンプができる（これを二段ジャンプという)。この二段ジャンプには，いろいろな応用ワザがあるのだ。二段目のジャンプは，一段目のジャンプとまったく関係なく好きな方向に飛ぶことができるという特性さえつかめば，写真のような場所でも登っていくことができる。ただし，二段目のジャンプはタイミングがとりずらいので，一段目に飛んだ瞬間にスペース・キーを押して，一度画面を止めるといいだろう。後半の面では特にこのテクが必要になってくるゾ。

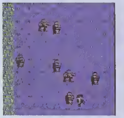


▶こんな場所でも，ななめ二段ジャンプを使えばのぼることができるのだ

ワンポイント・アドバイス 6

アーマー，シールドの経験値の上げかた

武器や魔法の経験値は，敵を倒すか，マジック・グラブかロッドを取るかすれば上がることはすぐにわかる。では，アーマーやシールドの経験値はどうやったら上がるのだろう？　答えは簡単，わざと敵の攻撃を受ければいいのだ。正面から攻撃を受ければシールド，側面か背後から攻撃を受ければアーマーの経験値がアップしてくれる。ちなみに，アイテムの経験値は，使えば使うほど上がっていくのだヨ。



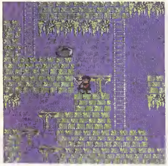
▶シールドやアーマーを鍛えるためには，ときにはわざとやられることも必要なのだ

LEVEL 6

この面でも，またまたワープが登場。マップの左上から右上へと続いている３段の道には，数か所にワープ・ポイントがある。いくら歩き回っても下へぬけでることはできない（と思う）ので，ここでは発想の転換が必要だ。すなわち，Ⓐの場所のレンガを「マトック」でこわして，左下へおりてしまえばいいのだ(写真９)。これで自由にマップの上部と下部を行ったりきたりできるようになる。

つぎに難しいのが，「塔２」への入りかた。二段ジャンプを駆使してたどり着く方法もあるが，最良なのは，アイテムを使って道を切りひらく，つまり，Ⓑの位置のレンガを「マトック」でこわすという方法だ。そして，そこから飛びおり，[6]のキーを押しっぱなしにすれば，無事に「塔２」の近くに着地することができる。

また，Ⓒのところでは[7]と[9]のキーをかわるがわる押していけば，簡単にのぼることができる。見た目にゴマかされないようにしよう。



〈写真９〉下へぬけるには，ここでマトックを使う

ところで，レベル６からレベル５へもどるためには，Ⓓのケーブを利用するのが最良の方法のように思える（Ⓔのケーブのところへ行くためには「マントル」か「マトック」を使わなければならないからだ）。しかし，いざⒹのケーブからレベル５へもどってみると，「マトック」を９個も使わないと脱出できないような場所にでてしまう。よって，どうしてもレベル６からレベル５へもどりたいときには，場所を考えて「ファイアー・クリスタル」を使うのがいいかもしれない。

塔１

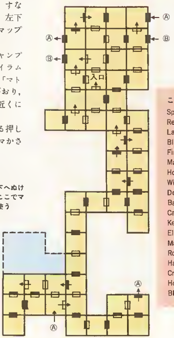
この面の塔から，はじめて一方通行の通路がでてくる。入口から入った最初の部屋の上の通路がそれだ。一方通行にダマされて道に迷わないようにすべし！

この塔で手に入るアイテム

Black Onyx	1
Mattock	1
Candle	1
Magic Glove	1
Rod	2
星形のPendant	1
Boots	1
Black Potion	1

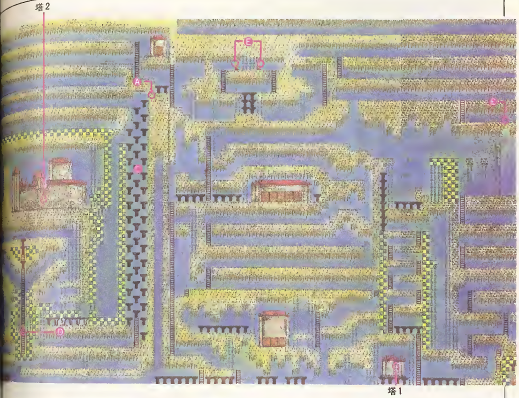
塔２

この塔には，「マントル」を使わないと入れない〝隠し部屋〟が５部屋もある。しかし，その中ではたいしたアイテムも得られないので，「マントル」の使用はひかえたほうがいいかもしれない。ふつうの部屋にある「＋３ラージ・シールド」と「ランス」は必ず手に入れておこう。



この塔で手に入るアイテム

Spectacles	3
Red Potion	6
Lamp	5
Black Onyx	1
Fire Crystal	1
Mattock	5
Hourglass	4
Winged-boots	1
Demons Ring	4
Balance	1
Candle	5
Key	6
Elixir	1
Magic Glove	8
Rod	8
Hammer	1
Crystal	1
Holy Bible	1
Black Potion	10



●このレベルに登場するモンスター

Bloodworm〈ブラッドウォーム〉

生命力：11,800～13,500
攻撃力：7,000か10,000
得られるEXP：420
主な持ち物：
Gold, Mattock, Candle

Ascomoid〈アスコモイド〉

生命力：9,900～13,000
攻撃力：6,975
得られるEXP：370
主な持ち物：
Balance, Key, Black Potion

Naga〈ナーガ〉

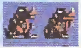
生命力：11,300
攻撃力：7,400
得られるEXP：630
主な持ち物：
Food, Red Potion

Necrophidius〈ネクロンアイテアス〉

生命力：10,000
攻撃力：7,875
得られるEXP：300
主な持ち物：
Food, Key

Ceratosaurus〈サラトサウルス〉

生命力：12,000，23,000
攻撃力：5,475
得られるEXP：670
主な持ち物：
Gold, Food



Owlbear〈アウルベアー〉

生命力：15,100～17,200
攻撃力：11,500
得られるEXP：580
主な持ち物：
Red Potion, Magic Glove

Raiden〈ライデン〉

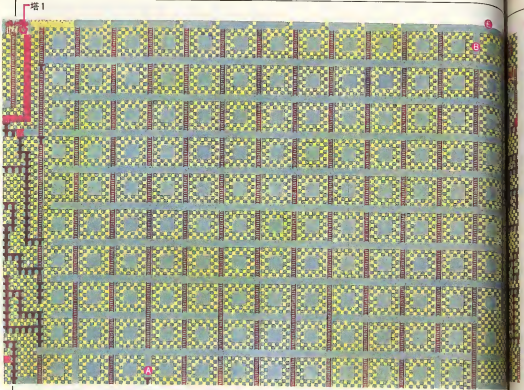
生命力：50,000前後
攻撃力：15,000以下
得られるEXP：30～50
主な持ち物：
Gold, Hourglass

Lamprey〈ランプレイ〉

生命力：14,900
攻撃力：10,000
得られるEXP：630
主な持ち物：
Food, Black Onyx

GRELL Giant〈ゲレル・ジャイアント〉

生命力：100,000
攻撃力：？
得られるEXP：？
主な持ち物：
Mattock, Elixir, Hammer



●このレベルに登場するモンスター

Fire Drake〈ファイアードレーク〉

生命力：39,600～59,900
攻撃力：5,000～15,300
得られるEXP：600～630
主な持ち物：
Spectacles, Black Onyx

Rocklouse〈ロックラウス〉

生命力：60,300～61,000
攻撃力：44,000
得られるEXP：750
主な持ち物：
Red Potion, Winged-boots

Sendam〈センダム〉

生命力：24,800～30,300
攻撃力：3,840
得られるEXP：700
主な持ち物：
Gold, Food, Candle, Magic Glove

Crawler〈クローラー〉

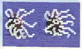
生命力：49,800以上
攻撃力：17,800
得られるEXP：6,900
主な持ち物：
Red Potion, Hourglass, Magic Glove, Holy Brble

Axe Beak〈アクスビーク〉

生命力：50,200～59,700
攻撃力：7,200
得られるEXP：710
主な持ち物：
Gold, Mirror

Grell〈ゲレル〉

生命力：53,100
攻撃力：12,900
得られるEXP：7,800
主な持ち物：
Red Potion, Magic Glove, Rod



Nereid〈ナーレッド〉

生命力：1,900
攻撃力：0
得られるEXP：10
（殺すとカルマが上がる）
主な持ち物：Gold

Boobrie〈ブーブリ〉

生命力：50,000～75,000
攻撃力：18,600
得られるEXP：730
主な持ち物：
Food, Winged-boots

KARTTIKEYA〈カーティケヤ〉

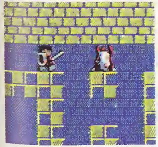
生命力：750,000
攻撃力：　?
得られるEXP：　?
主な持ち物：
Demons Ring×２, Hourglass×２, Hammer, 8oots, Holy 8ible, 星形のPendant, Crown

LEVEL 7

このレベル７は恐怖のワープ面。メイン部分が13×10のまったく同じ正方形で構成されていて，プレイヤーには自分が今どこにいるのかがわからない。そのうえ，いたるところにワープが設定されているから，何の手がかりもなしに歩き回っていると道に迷ってしまう。さすがの「ウイングド・ブーツ」や「マントル」でさえもここでは役に立たない。しかし，実はこのワープを避ける秘技があったのだ(ボクはすぐに気づいたもんね)！

レンガを注意深く見てもらえばわかるのだが，ところどころにふつうの模様とちがった，ひびの入ったレンガがある。そう，この部分に乗る(？)と，別の場所へワープさせられてしまうのだ。そこで，[7]と[9]のキーを駆使して，このひびの入ったレンガをよけて歩いていけば，ワープを避けることができる。ただし，ⒶやⒷのようなミゾ（ここには「ロックラウス」などのモンスターがいる）にはけっしてはまらないように。「ウイングド・ブーツ」を使わないとぬけだせなくなってしまうゾ。

そして，もうひとつの難関が，「塔１」への行きかただ。それにはⒸのところから入っていくしか方法はないのだが，Ⓓの場所に「センダム」がいるために，ちょっと工夫をしなければならない(写真10)。「ウイングド・ブーツ」を使えば楽勝ではあるが，それを節約したい人のために㊙テクを紹介しよう。まずⒺのあたりから[6]キーを押しっぱなしにして，Ⓓの場所の「センダム」につっこむ（戦闘モードになる)。そして「センダム」を退治して，いったん下へ降り，再びⒺへ行く。この作業を４回くり返せば，「センダム」はいなくなる。そうしたら，Ⓔから一気にⒸまで走りぬけることができるようになるのだ（腕に自信のある人は，Ⓕから２段ジャンプを何度か使ってⒸまで行ってみよう)。



《写真10》センダム対応策は…

塔１

敵がたったの２か所にしかいない，空前絶後の塔。いくら進んでも同じような部屋ばかりでてくるが，あきらめずに最後まで行ってみよう（「キー」も「マントル」も使う必要はない)。「カーティケヤ」という巨大モンスターと出会うことができるゾ。その他にも，魔力のこもったアイテムをいくつか見つけられる。

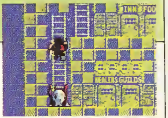
この塔で手に入るアイテム

Black Onyx	1
Fire Crystal	1
Hourglass	4
Winged-boots	1
Demons Ring	2
Pendant	4
Key	9
Hammer	1
星形のPendant	1
Holy Bible	1
Boots	1
Mushroom	1
Crown	1

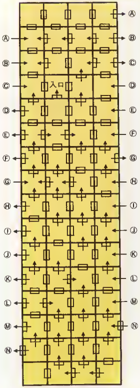
ワンポイント・アドバイス 7

キーを使わずに扉を通りぬける方法

それほど実用的ではないが，キーを使わないでもカギのかかった扉を通りぬける方法があるので紹介しよう。この方法が使えるのは，写真のように扉のすぐとなりに敵がいるときにかぎられている。とにかくその敵と戦闘モードに入り，敵を倒しても倒さなくてもかまわないから，戦闘モードから扉の方向へ脱出すればいい。すると，自分のキャラクターが扉の上に重なり，扉を開けなくても素通りができるようになるのだ。同じようにして，ふつうでは上へのぼれないクイの上へでることもできる。



▶こういう状態なら，キーを使わずに扉を通れるゾ



Amphisbaend〈アンフェスバエンド〉

生命力：106,900～110,100
攻撃力：60,750
得られるEXP：960
主な持ち物：
Food, Pendant, Key

Spined Devil〈スピンド・デビル〉

生命力：49,900～74,300
攻撃力：105,000前後
得られるEXP：1,150
主な持ち物：
Red Potion, Pendant, Key

Charon〈チャロン〉

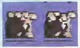
生命力：69,900～72,900
攻撃力：30,000
得られるEXP：1,100
主な持ち物：
Fire Crystal, Pendant, Rod

Giant Fire〈ジャイアント・ファイアー〉

生命力：109,000～110,000
攻撃力：90,000
得られるEXP：1,100
主な持ち物：
Gold, Demons Ring

Spectator〈スペクテーター〉

生命力：110,000～119,900
攻撃力：25,000
得られるEXP：1,060
主な持ち物：
Bottle, Black Potion



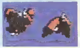
Shambling〈シャンブリン〉

生命力：72,100
攻撃力：19,800
得られるEXP：790
主な持ち物：
Demons Ring, Br Potion

●このレベルに登場するモンスター

Wyvern〈ウァヴァーン〉

生命力：約110,000
攻撃力：58,050
得られるEXP：1,200
主な持ち物：
Hourglass, Elixir



Camazotz〈ケマゾツ〉

生命力：83,500
攻撃力：46,350
得られるEXP：1,060
主な持ち物：
Balance, Black Potion

LEVEL 8

マップが世界地図になっているという，とてもユニークな面。ダミーの塔が多いということにさえ気をつければ，それほど難しくはないだろう。ただ，Ⓐのケーブに入るときやⒸの場所にはまってしまったときなどには，マトックが必要となる。今までの面でマトックのムダ使いをしてきた人は，泣きを見ることになるゾ。

Ⓑのケーブからもレベル9へ行くことができるのだが，キーを5個も使ってまでこのケーブを利用する必要はない。Ⓐのケーブに入ろうと，Ⓑのケーブに入ろうと，結局は同じことなのだから（理由は，レベル9の解説を読めばわかるヨ）。

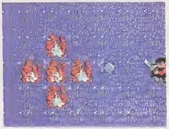
〈写真11〉オッ！この塔は何だ？

ところで，この面には塔が三つあるのだが，3番目の塔というのはいったいどこにあるのだろう？（マップにはあえて書かなかった）。その塔は，ふつうに歩き回っているだけでは，絶対に見つからない。まあ，「ウイングド・ブーツ」を使って，チョチョイのチョイと……。いろいろと探してみてくれ。

ワイポイント・アドバイス 8

魔法の効く敵，効かない敵

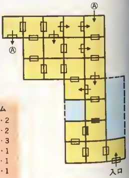
魔法にたくさん種類があるのは，単に魔力の強さを段階づけるためだけではない。敵の種類によって，効果のある魔法とそうでない魔法とがあるのだ。たとえば，火の化身であるファイアー・エレメントには，水の魔法 Deluge が絶大な効力を示す。逆に，水中生物であるクラーケンに Deluge を使ったりすると，かえって強くなってしまう。また，毒の体を持つアスティラゴアなどには，当然 Poison 系の魔法は効かない。敵をよく見てから使う魔法を選択することが必要だ。



▶ファイアー・エレメントには，水の魔法で戦え！

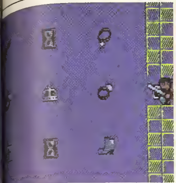
塔1

この塔には，マントルを使わないと入れない部屋が4部屋もある。しかし，その中には敵もアイテムもないので，入る必要はないだろう。



この塔で手に入るアイテム

Black Onyx	2
Demons Ring	2
Br. Potion	3
Hammer	1
Crystal	1
星形のPendant	1
Black Potion	7

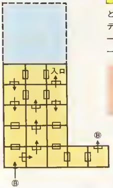


この塔で手に入るアイテム

Hourglass	4
Winged-boots	1
Balance	3
Holy Bible	1
Boots	1
Black Potion	8

塔2

ふつうの部屋から脱出する時でさえ，マントルを使わなければならないというやっかいな塔。どこかにジャイアント・スレイヤーという武器が落ちているゾ（この塔にも，マントルを使わないと入れない部屋が9部屋もある）。

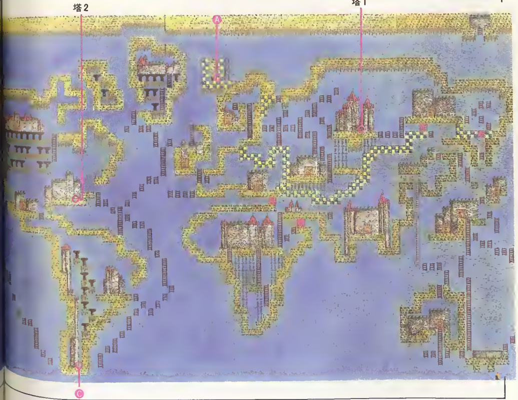


塔3

「ウイングド・ブーツ」を使わないと見つけられない塔。「スペクテーター」の巣になっている。一番奥の部屋には，「エリクサー」が落ちている。

この塔で手に入るアイテム

Bottle	4
Elixir	1
Black Potion	19



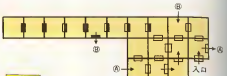
LEVEL 9

もっとも複雑な作りをした面。レベル８のⒶのケーブがレベル９のⒶのケーブに，Ⓑのケーブも同じように対応している。レベル８の解説のところで「ⒶとⒷのケーブのどちらを使おうと，結局は同じこと」と書いたが，その理由はⒹとⒺの場所のワープ・ポイントにある。つまり，たとえⒶのケーブからでてきても，Ⓓの上を１度通過すればⒺへワープできるし，その逆も可能だということだ。このワープ・ポイントを利用すれば，「塔１」，「塔２」やⒻの商店街の間を自由に行ったりきたりできるようになるわけである。

この面ぐらいになると，キミのキャラクターのランクも上がり，ひょっとしたら魔法使いの称号が「Master-Wizard」になっているかもしれない。そうしたら，Ⓕの商店街にある「Temple」(別にどの面のでもかまわないのだが）へ行ってみよう。僧侶がキミに，写真12のような地図を見せてくれる。実はこれは，ドラゴン・スレイヤーの隠し場所を示す地図なのだ！

《写真12》僧侶が見せてくれる地図

また，この面で難しいのが「塔３」とⒸのケーブへの行きかただ。(Ⓒのケーブへ行くためには，キーが40個も必要なのだ)。マップを見ながら，自分でその行きかたを考えてみてほしい。



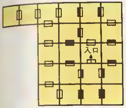
塔１

「キー」や「＋５ラージ・シールド」,「ムラサメ・ブレード」などのさまざまなアイテムがかせげる塔。一番奥の部屋には，「クラーケン・ジャイアント」がいる。

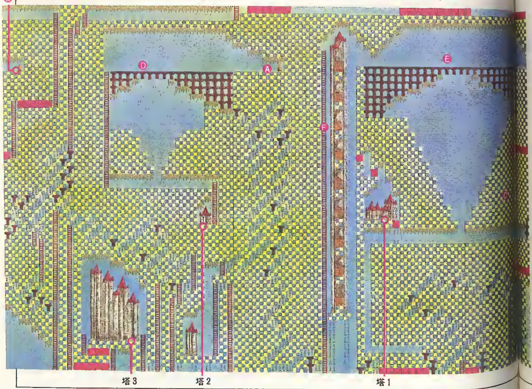
この塔で手に入るアイテム	
Spectacles	7
Lamp	6
Demons Ring	1
Bottle	2
Key	24
Magic Glove	2
Rod	2
Holy Bible	1
Black Potion	3

塔２

通路がうずまき状になっている塔。アイテムを確実に拾い集めるべし。



この塔で手に入るアイテム	
Spectacles	18
Lamp	1
Red Potion	10
Fire Crystal	1
Winged-boots	1
Demons Ring	1
Pendant	1
Bottle	2
Key	1
Magic Glove	3
Rod	4
星形のPendant	1
Boots	1
Black Potion	3



●このレベルで登場するモンスター

Decaton〈デカトン〉

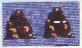
生命力：100,000
攻撃力：20,000
得られるEXP：1,400
主な持ち物：
Pendant, Key

Adept〈アデプト〉

生命力：10,000
攻撃力：50,000～100,000
得られるEXP：1,500
主な持ち物：
Red Potion, Bottle

Galebduhr〈ゲーリブダー〉

生命力：299,600～305,000
攻撃力：100,000
得られるEXP：1,150
主な持ち物：Lamp



Volt〈ボルト〉

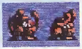
生命力：149,700～201,900
攻撃力：500,000
得られるEXP：1,900
主な持ち物：
Gold, Black Potion

Ixchel〈イッチェル〉

生命力：101,300
攻撃力：93,000
得られるEXP：1,600
主な持ち物：
Fire Crystal, Pendant, Magic Glove

Otyugh〈オティフ〉

生命力：154,000以上
攻撃力：68,250
得られるEXP：1,060
主な持ち物：
Red Potion



Dark Staiker〈ダークストーカー〉

生命力：96,300～209,600
攻撃力：110,000以上
得られるEXP：1,800
主な持ち物：
Rod, Elixir

Yarlyka〈ヤリーカ〉

生命力：100,000～140,000
攻撃力：10,000以上
得られるEXP：1,100～1,600
主な持ち物：
Food, Demons Ring, Black Potion

KRAKEN Giant〈クラーケン・ジャイアント〉

生命力：50,000
攻撃力：？
得られるEXP：？
主な持ち物：
Key×9

KARTTIKEYA〈カーティケヤ〉

生命力：750,000
攻撃力：？
得られるEXP：？
主な持ち物：
Morning-Star×9

Silver Dragon〈シルバー・ドラゴン〉

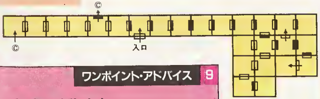
生命力：1,000,000
攻撃力：？
得られるEXP：？
主な持ち物：Crown

King Dragon〈キング・ドラゴン〉

生命力：5,000,000
攻撃力：？
得られるEXP：？
主な持ち物：なし

塔３

レベル９の地下深くに眠る巨大タワー。中には，たくさんの大きなモンスターが潜んでいるという噂だ。十分に鍛えてから，ここに来ないと……。



この塔で手に入るアイテム	
Red Potion	3
Lamp	1
Pendant	3
Bottle	1
Key	27
Magic Glove	2
Rod	2
Black Potion	4
Crown	1

ワンポイント・アドバイス 9

ドラゴン類の倒しかた

「クラーケン・ジャイアント」,「ゲレル・ジャイアント」などの大きなキャラクターは単に体あたりをするだけで，倒せるのに対して，はじめて出会ったときの「シルバー・ドラゴン」や「キング・ドラゴン」はそういうわけにはいかない。コイツらをどうやって倒すかが，このゲームの最大の難関だ。まず，「シルバー・ドラゴン」は，あるアイテムを利用しながら戦えば倒すことができる。しかし,「キング・ドラゴン」には同じ手は通用しない。キミが画面中を自由に飛び回れることを応用して……。

▶最後の敵，キング・ドラゴン。コイツの生命力はなんと五百万！

LEVEL 10

ついにやってきた最終面。「ＤＳⅡ(ドラゴン・スレイヤーⅡ)」という文字がハッキリと読み取れる。この面では，とにかくⒶのケーブから「塔１」へ行くまでが難しい。正攻法でいくならば，思わぬ場所にあるワープを利用しなければいけないのだ。「ウイングド・ブーツ」と「マントル」を身につけてコースをすべてチェックしてから，リセットを押してもう１度Ⓐからやり直すといいだろう。

うずまき状の通路の中心に，レベル10でただひとつの巨大タワー（写真３）がある。ななめ二段ジャンプでⒷの入口まで上がり，さっそく中へ入ろう。

ところが，この塔の中へ入るためには，二つの条件を満たしていなければいけない。ひとつはクラウンを四つ持っていること。そして，もうひとつは，カルマが０であるということだ。

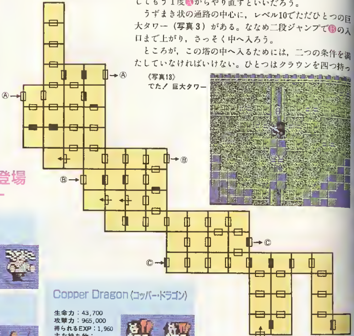
この塔のどこかに隠されているという「ドラゴン・スレイヤー」さえ手に入れれば，もうこっちのものだ。

この面で気をつけなければいけないのが，「イシイス」という敵だ。コイツは，「Death」の魔法をビシバシ投げてくる。一撃で百万近くのダメージを与えてくるから，コイツと戦うときは必ず「アワーグラス」か「デーモンズリング」を使わないと危険だ。

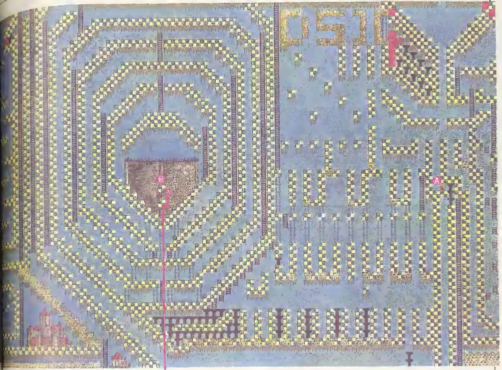
「塔１」をクリアしたら，いよいよ「キング・ドラゴン」をさがし求めての旅にでよう。はたして，キミは『ザナドゥ』ワールドを征服することができるだろうか？

塔１

この塔に関しては，ノーコメント。キミが自分で歩き回り，見つけたアイテムをマップに書きこんでみてくれ。ところで，この塔が64部屋ないのはなぜなんだろう？　どこかの部屋に＋７ラージ・シールドが隠れているゾ。



《写真13》
でた！ 巨大タワー



塔１

●このレベルに登場するモンスター

Medusa〈メデューサ〉

生命力：516,900
攻撃力：6,700
得られるEXP：2,180
主な持ち物：
Red Potion

Arakocra〈アラコッラ〉

生命力：201,600
攻撃力：43,200
得られるEXP：2,500
主な持ち物：
Lamp, Red Potion, Winged-boots

Sylph〈シルフ〉

生命力：10,000
攻撃力：0
得られるEXP：10
（カルマが上がる）
主な持ち物：Gold

Isis〈イシイス〉

生命力：381,100
攻撃力：1,000,000
得られるEXP：2,300
主な持ち物：
Key, Hourglass

CZ-812CE

生命力：1,000,000
攻撃力：234,000
得られるEXP：2,550
主な持ち物：
Demons Ring, Pendant, Magic Glove,

Copper Dragon〈コッパー・ドラゴン〉

生命力：43,700
攻撃力：965,000
得られるEXP：1,960
主な持ち物：
Magic Glove、Rod、Mushroom

Salamander〈サラマンダー〉

生命力：250,000
攻撃力：190,750
得られるEXP：2,300
主な持ち物：
Bottle, Mantle, Crystal

Berserker〈バーサーカ〉

生命力：300,000~500,000
攻撃力　600,000~1,000,000
得られるEXP：1,500~2,500
主な持ち物：
Mirror, Bottle,

KRAKEN Giant〈クラーケン・ジャイアント〉

生命力：50,000

GRELL Giant〈ゲレル・ジャイアント〉

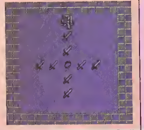
生命力：100,000

KARTTIKEYA〈カーティケヤ〉

生命力：750,000

Silver Dragon〈シルバー・ドラゴン〉

生命力：1,000,000



▶この部屋はいったい何なんだあ～？

ワンポイント・アドバイス 10

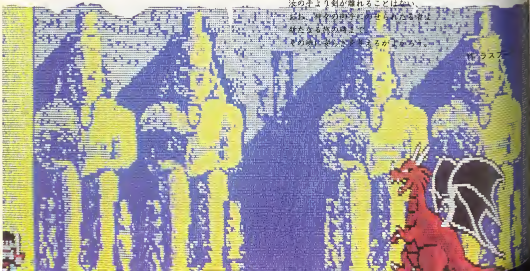
レベル9～10のマジック・グラフはとっておけ！

レベル９，10の塔の中では，たくさんの「マジック・グラブ」が見つかる。しかし，意味もなくそれらを拾い集めてはいけない。「マジック・グラブ」は，最後の武器「ドラゴン・スレイヤー」の経験値アップのために残しておかなければいけないのだ。はっきり言って，「ドラゴン・スレイヤー」はそれまでの「ボーパル・ウェポン」とくらべると，メチャクチャに弱い。したがって，敵を倒して「ドラゴン・スレイヤー」の経験値を上げることは至難のワザだ。そこで，「マジック・グラブ」を使って，その経験値をかせぐしかない。もちろん，「ドラゴン・スレイヤー」の経験値が高いほど，「キング・ドラゴン」は楽に倒せるゾ。

▶「ドラゴン・スレイヤー」を手に入れたら，残しておいた「マジック・グラブ」を回収せよ！

汝の戦いは、神々の御言葉と共に記される今日、
その終わりを告げた。
汝の試練、大いなる意志示す戦いは、
勝利の杯をもって祝され、
天の輝きをもって誉れなる、金のモールとなろう。
この地にて、長きにわたる民の苦痛の叫びは、
大いなる意志の化身、
即ち汝の手にする、選ばれし者の剣にて
悪しき種とともに、取り除かれた。
見よ、重苦しく築かれし、死の砦は
輝きを地にもたらす、壮麗なる碑としてよみがえる。
壁と塔にかこまれしその姿は、
内にも、外にも
叡智の徴として、その姿を地に映すであろう。
エイジアの、大いなる先祖にして王なる、
クーブラ・カーンの姿は取り戻された。
まもなく、地の子らが再び頭を下げ
幼き香りの精達が風と共に踊り、
生命の泉より注がれる聖なるアレフの流れは、
あまねくこの地を潤すであろう。
聞け、人及ばぬ永遠の果てに還元される流れが、
偉大なる祖先の声と代わりて響きわたるのを
民の嘆きとうめきが、汝と神々を讃える唄になるのを
もはや、永き時の流れによってさえ
なにひとつ流されることはないであろう。
しかし、天と地がわけられしその時より、
悪しき種は氷のごとく蒔かれ、
悲しみの涙、流されたる血にて潤い
堕ちたる果実をその枝につける。
おお、蒔かれたる地、怒濤の大海のごとく。
おお、その数、うちよせられたる砂のごとく。
吹きあげられたる者は、
汝に無数の魂が奏でる、悲哀の唄をささやくであろう
それは、汝を求める民達の祈り
そこは、汝の耕すべき新たなる地
流れし神々の涙は、汝を導くであろう。
汝の手より剣が離れることはない、
おお、神々の御手にのせられたる者よ
新たなる旅の時まで
その魂に安らぎを与えるがよかろう。

作 ラスフ



しっかりとしたストーリー構成で展開されるアクティブRPGのスーパーSOFT！

メルヘン・ヴェールⅠ

システムサコム

●対応機種
PC-9801シリーズ(5"2DD, 5"2HD, 8"2D, 3.5"2DDディスク)
PC-8801シリーズ(5"ディスク)
PC-8801mkⅡSR/FR/MR専用版(5"ディスク)
X1シリーズ(5"ディスク)
MZ-2500シリーズ(3.5"ディスク)
価格：7,900円

システムサコムが作り上げた，ＡＲＰＧの傑作。全８面に分かれたゲーム・バランスもさることながら，ビジュアル・ステージで構成されたゲーム・ストーリーがスバラシイ。これほどまでに各面がうまくつながりあったゲームがかつてあっただろうか？　アイテム数，敵キャラの種類も豊富で，グラフィック，ＢＧＭともに文句なし。まちがいなく現時点でＡＲＰＧの最高峰に立つ作品のひとつだ。なお，このゲームは３部作になっていて，第２弾も発売された。

●とにかく撃ちまくれ！

このゲームでは，そこらに落ちている岩や木をとにかく撃ちまくることが大事だ。というのも，ゲーム中に出てくる魔法のアイテムのほとんどが，岩や木を撃つと出現するからだ(写真１)。魔法のアイテムを全部そろえないとゲームを解き終えることはむずかしい。

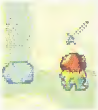
と言っても，撃つとピクシー・アレーナの出てくる岩なんていうのもあるから要注意だ。また，ある条件を満たしてからそれを撃たないと，大切なアイテムが出てくれないなんてこともあったりする。

●敵の移動範囲を読め！

プレイしてみればわかると思うが，主人公のキャラクターはとても歩くのが遅い。道の上では敵と同じスピードで移動することができるのだが，魔法のクツを持たずに土(?)の部分に踏みこむと，その半分のスピードになってしまう。

だから，敵と戦うときにも効率的な戦法をとることが必要だ。まず，**敵キャラクターには，移動する範囲が決まっているヤツとそうでないヤツとがいるということを知ろう。**前者の場合は，敵がやってこれない場所から敵を攻撃すればいいので，わりと楽だ。

たとえば，はじめのシーンで，ピクシー・アレーナという敵は道の中だけしか移動することができない。そこで，**写真２**のような場所から攻撃すれば，自分はまったくダメージを受けずに相手を倒すことができる。また，逆にプーカ・アレーナという敵は，道以外の場所しか移動することができないから，**写真３**のように戦えば楽勝だ。あとのほうの面でも，水中しか移動できない敵などがでてくるので，このテクニックを応用してみよう。



《写真１》アイテムが岩から出現

《写真２》ピクシー・アレーナにはこの手を使おう。

《写真３》プーカ・アレーナ攻撃法

基本テクニック

●強い敵は遠距離攻撃で

シーンが進んでいくと，攻撃力が10以上もあるモンスターが続々と登場する。こんなヤツらと正面から戦ったりしたら，たいへんなダメージを受けてしまうことは必至だ。ここでも頭を使った戦いかたをしよう。

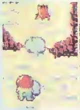
偶然かどうかはわからないが，攻撃力のデカイ敵というのは，たいてい体もデカイものだ。そして，つごうのいいことに，崖をへだてた反対側に位置していることが多い。そんなときは，迷わず崖の反対側から敵を退治してやればいい（写真4)。ただし，自分の剣からでる魔力には，射程距離があるということをお忘れなく。

〈写真4〉強い敵は崖越しに戦え

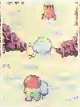
●岩をうまく利用するべし

キミの進路を邪魔してくる岩。じつは，この岩にも利用法があったのだ。敵のモンスターだって，キミと同様に岩を通りぬけることができない。それを利用して，岩をタテにして戦うということができるのだ。写真5, 6, 7 を見てくれ。これは，岩をタテにしてピクシー・アレーナと戦っているところだ。

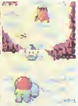
この際に注意しなければならないのが，自分の座標と岩の座標とを少しずらすということ。そうしないと，剣の魔力も岩でさえぎられてしまうからだ。「海へ」のシーンにでてくるルボル・ケルピーなどに有効な戦法だョ。



〈写真5〉正面の岩にかくれているピクシー・アレーナを攻撃。自分もすぐ前に岩を位置させている



〈写真6〉ムムッ／敵が正体をあらわしはじめた



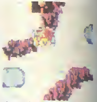
〈写真7〉今だ／自分は岩に守られているので思うぞんぶん攻撃をしかけることができる

●ディフェンス時は[illegible]

敵の弾には水色のものとピンク色のものの2種類がある。このうちのピンク色の弾は，バリアーで防ぐことができるのだ。では，どうやったらバリアーが張れるのか？

ビデオゲームの「ドルアーガの塔」と同じで，剣をださずに弾の方向を向いていれば，自然にバリアーが張れてしまうのだ（写真8)。さらにハイテクとしては，剣をだしたままバリアーを張るという方法もある。そう，敵の弾に対して右側を向けばOK。ビデオゲームの「ドルアーガの塔」をやったことがある人なら，すぐにマスターできるテクニックだろう。

〈写真8〉ドルアーガ方式でバリアを張ろう



〈写真9〉崖にころげ落ちるなんて，ミットモないです

●崖から落ちたらハイパー・オリンピック

このゲームでは，不用意に崖のそばに近づいたりすると，たちまち崖の下に落ちて死んでしまう（写真9)。しかし，崖から落ちても助かる㊙テクニックがあったのだ。崖から落ちたらすぐに，スペース・キーを小刻みにたたこう。1秒間に6回以上たたけば，みごとに元の場所に復帰することができる。ゲームを進めていくうえで欠かせないテクニックのひとつだ。

さらに，このテクを応用した神ワザがある。崖っぷちで敵の弾をくらいそうになったら，自分から崖に飛びこむのだ。そして，すかさず復帰すれば，敵の弾をくらわずにすむ。ただし，このワザにはかなりの危険がともなうので，よほどの場合以外は使わないほうが無難だ。

●むやみにセーブをするな／

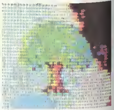
一般的にRPGというと，こまめにセーブをするのが常識のようになっているが，このゲームに関してはそれがあてはまらない。なぜなら，このゲームでは，ディスケットというアイテムを持っているときでないとセーブができないからだ。ディスケットは1回使用するとなくなってしまい，その世界のどこかに再び出現する。

じつは，このディスケットの出現位置というのは，セーブした安全地帯（写真10：セーブはここでしかできない）の位置に対応していて，同じ安全地帯でセーブすれば，いつも同じ場所にディスケットが出現する。

これは非常に大切なことで，そこでセーブするとディスケットが取りにくい場所に出現してしまう（たとえば，ロックカピトーのたくさんいる面や，そのシーンの最終面などに出現する）ような安全地帯では，なるべくセーブをしないほうがいいのだ。

また，いくらディスケットを持って安全地帯へきたからといっても，ダメージをかなり受けてしまったときにはけっしてセーブをしてはならない。笑ってリセット・ボタンを押すくらいの勇気がほしいものだ。

〈写真10〉ここが安全地帯〝セーブ・ポイント〟



●ビジュアル・ステージをよく読もう

各シーンのはじまりに，ストーリーを絵と文章で説明したビジュアル・ステージというものがある（写真11)。これを読まないでゲームをプレイしているようでは，キミはもうこのゲーム失格。

なにしろ，ビジュアル・ステージには，各シーンをクリアするための，たいへんなヒントが書いてあるからだ（特に氷の世界では注目するべし）。

さらに，このゲームの作者が言うには，アクション・ゲームの部分よりむしろビジュアル・ステージを見せたいがためにこのゲームを作ったのだそうだ。だから，RPGというよりも，コンピュータ小説という呼び名のほうがこのゲームにふさわしいのかもしれない。

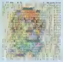
〈写真11〉ビジュアル・ステージをよく見ない人に，ENDINGはむかえられない

キャラクター・インフォメーション

(注)攻撃力……一撃で王子に与えるダメージの値
防御力……そのキャラクターを殺すために与えなければならないダメージの値（ーとなっているものは不死のキャラクター）
復活……死んでも一定時間がたつと復活するタイプのキャラクター
MAX…殺すと王子のパワーMAX（最大値）が増えるキャラクター

●王子

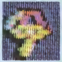
このゲームでキミが操るキャラクター。パワーメータが0になると死ぬ。



●毒キノコ

攻撃力＝ー，防御力＝1，復活

さわると一定時間，王子の動きが止まる。



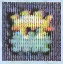
●ニョロ

攻撃力＝5，防御力＝ー

弾を1発でもあてると，その場で一定時間静止し，王子の進行をさまたげる。

●プーカ・アレーナ

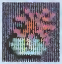
攻撃力＝5，防御力＝1，復活



●ルベータ

攻撃力＝ー，防御力＝1，復活

さわると一定時間，王子の動きが止まる。



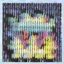
●ロック・カピトー

攻撃力＝5，防御力＝ー

口から四方へ弾をはきだす。その弾をふせぐことはできない。

●プーカ・オレアス

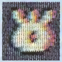
攻撃力＝5，防御力＝1，復活



●リコリアス

攻撃力＝ー，防御力＝1

3匹でフェラリス薬を隠し持っている。



●キャニウス・ケルピー

攻撃力＝8，防御力＝3，復活

陸上にしか生存できないケルピー族。

●トロウ

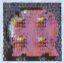
攻撃力＝5，防御力＝1

ビデオゲームの『パックランド』をパロったキャラクター。

●ケスティーダ

攻撃力＝ー，防御力＝4，復活

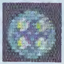
殺すとその場所にウズができる。



●サフィルス

攻撃力＝10，防御力＝ー

不死身の生命体。攻撃を加えると，一定時間動きが止まる。



キャラクターインフォメーション

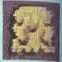
●モルトゥース
攻撃力＝15，防御力＝5

●ストゥルーシオ
攻撃力＝10，防御力＝1

砂地の上を左右にしか動けない生物。魔法のクツを隠し持っている。

●ピクシー・アクアティクス
攻撃力＝15，防御力＝6

●ルーネ
攻撃力＝15，防御力＝6



●メメース
攻撃力＝10，防御力＝1，復活

ランプを手に入れるためのカギを握るモンスター。

●ピクシー・グラシエス
攻撃力＝15，防御力＝6

●ホーネ
攻撃力＝15，防御力＝ー

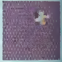
洞窟の中に潜んでいる不死のモンスター。

●ブーカ・オレアス
攻撃力＝10，防御力＝4

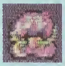
●ブーカ・グラシエス
攻撃力＝10，防御力＝4

●星
攻撃力＝15，防御力＝ー

宇宙空間でななめにふってくる。ドルアーガ戦法で防ぐことができる。

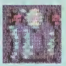


●ブーカ・アクアティクス
攻撃力＝10，防御力＝4



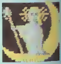
●アンシーリー・コート
攻撃力＝10，防御力＝6

1発攻撃を受けるたびに、別の場所へワープする。すべて殺すと，「試練」のシーンの扉が開かれる。



●ルナ
攻撃力＝20，防御力＝ー

月の女神。オムニアのマントを持っている。

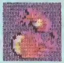


●ピクシー・アレーナ
攻撃力＝15，防御力＝4，MAX

ピクシー族はみな、岩を撃つと姿を現わす。

●ウィルオー・ウィスプ
攻撃力＝10，防御力＝10，復活

「終章」の迷路の上空を飛び回る火の玉。



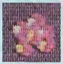
●ギアス
攻撃力＝20，防御力＝6

岩山への入口をふさぐ魔獣。静止したまま、いろいろな方向へピンク色の弾をはなつ。

●ピクシー・オレアス
攻撃力＝15，防御力＝4

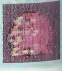
●ルボル・ケルピー
攻撃力＝15，防御力＝4，復活，MAX

水中にしか生存できないケルピー族。



●ルベルス・ホッグメン
攻撃力＝20，防御力＝6

グルグルと回転しながら，ピンク色の弾をはきだす。

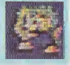


●ブークス・ホッグメン
攻撃力＝20，防御力＝10

殺すと，丸木の橋が出現する。

●フンギ
攻撃力＝25，防御力＝12

コイツを倒したあとに岩を撃たないと，出現しないアイテムもある。



●ディアボルス
攻撃力＝40，防御力＝14

「終章」の最後の扉を守る巨大なガイコツ。

●アルベーンス・ケーテ
攻撃力＝20，防御力＝10

ナワバリの中へ入ると、コイツを倒さないかぎり，外へ出られない。

●カダーベル
攻撃力＝30，防御力＝10

洞窟の中に大量に潜んでいる手ごわい敵。

●ヤン・トモリ
攻撃力＝ー，防御力＝8

「海へ」のシーンの最後にいる，このゲームの作者。

●フラーブス・ケーテ
攻撃力＝20，防御力＝10

ナワバリの中へ入ると、コイツを倒さないかぎり，外へ出られない。

●ナッケラヴィー
攻撃力＝40，防御力＝6

海流の中に4匹だけ生息している。

●ミノス・ムーメ
攻撃力＝ー，防御力＝ー

「氷の世界」でキミが助けてあげなければならない，海の神ネプトゥーヌスの娘。

●グラウクス・ケーテ
攻撃力＝20，防御力＝10

「終章」のシーンにいて，コイツを倒すと橋が出現する。

●ヘルベウス・ケーテ
攻撃力＝20，防御力＝10

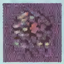
「終章」のシーンにいて，コイツを倒すと橋が出現する。

●テグザ
攻撃力＝20，防御力＝10

人気ゲームをパロったキャラ。

●ケラスケス
攻撃力＝20，防御力＝12

洞窟の中で弾を撃ちまくるイヤなモンスター。



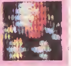
これが全アイテムだ

●フルーツ
各シーンにいくつずつか隠されていて，取るとパワーがアップする果物。アップする値は，種類により異なる。

●アンブロシア
取るとパワー・マックスとパワーが20，同時にアップする。強い敵を倒したあとに出現することが多い。

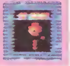
●アイテム・マニュアル
マジック・アイテムの使いかた、役割などを知ることができる解説書。これがないと，他のアイテムを見ることができない。

●ユンゲル
フルーツの親玉。取るとパワーが一気に50か100アップする。種類によってアップする値が異なる。



●キャラクター・マニュアル
そのシーンに登場するキャラクターの攻撃力・防御力・特徴などを知ることができる本。

●フロッピー
ゲームをセーブするために必要。そのシーンのどこかに落ちていて，1度使うと再びシーン内のどこかに出現する。



これが全アイテムだ

●フェラリス薬

王子が死にそうになると，ほんの少しだけパワーを回復してくれる薬。聖書の小型版。

●オムニアのマント

太陽の炎から身を守ってくれるマント。太陽の神フェーブスのところへ行くために必要で，月の女神ルナが持っている。

●剣

魔力を発射して敵を攻撃できるアイテム。全部で4種類あり，それぞれ発射できる魔力の強さが異なる。

●鍵

「王子の証」のシーンで宝の箱を取るために必要なアイテム。

●フェスティノー

どんな場所でも高速に歩けるようになる魔法のクツ。ある場所のストゥルーシオ族を全滅させると出現する。

●ソボル薬

パワーとパワー・マックスが同時にある程度アップする薬。アンブロシアと効力は似ている。

●宝の箱

フェリクスに帰ってから必要となる品が入っている(要するに『メルヘン・ヴェールII』で必要)。

●セレル薬

歩く力がアップする薬。フェスティノーを持っていれば，取る必要はない。

●アムニス薬

海に入るために必要な薬。これなしで海水に触れると，王子は死んでしまう。

●王冠

王子の証の一つ。「王子の証」のシーンの島に落ちている。

●ランプ

洞窟などの暗い場所へ入るために必要。メメースが所有している。

●リバティオー

女神ディーバの酒。これをディーバのところへ持っていくと，別のアイテムと交換してくれる。

●ケープ

王子の証の一つ。地底の王が持っている。

●アウラの木の実

これを三つそろえると「霧のむこう」のシーンをクリアできる。

●ソルビティオ

命の水。「氷の世界」に閉じこめられたミノス・ムーメを助けだすために必要。

●エンブレム

王子の証の一つ。女神ディーバが持っている。

●聖書

これを持っていれば，死んだあとに天国へ行くことができ，時間内にそこを脱出すれば復活することができる。全シーン中に二つ落ちている。

●鏡

「海へ」のシーンで普通の状態では見えない秘密の場所を見えるようにしてくれる鏡。

●ミルラ酒

ネプトゥーヌスの好む酒。これを取ると，ネプトゥーヌスに会える。

シーン別攻略法

SceneⅠ・目覚め

砂を含んだ風に，王子が目覚めると，そこは見たこともない荒れ果てた世界だった。

「ここは……？」

起き上がろうとした王子は，自分の姿が何か異様な物に変わっていることに気がついた。しかも身につけている物は，姫にもらった魔法の腕輪アルミラだけ。

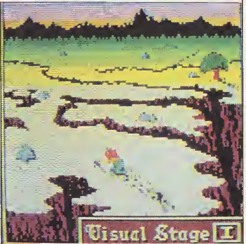
「何もかもここへ飛ばされたときになくしてしまったらしい。

だがこのアルミラさえあれば，どんな姿をしていようとも，姫は私に気がついてくれるはずだ。帰ろう，姫のもとへ。」

……とそのとき，風に吹き上げられた砂の中から，王子の剣アキナケスが現われた。

「あっ，あれは私の……。この剣さえあれば恐れる物は何もない」

王子はアキナケスを手に取ると，西へ向かって歩きだした。



●登場キャラクター

ブーカ・アレーナ	10
トロウ	10
ピクシー・アレーナ	10
星	6
サフィルス	1
ルナ	1

●出現アイテム

フルーツ	5
アイテム・マニュアル	1
キャラクター・マニュアル	1
ユンゲル	1
フロッピー	1
オムニアのマント	1
剣(青色弾4発発射可)	1

ゲームがはじまって最初のシーン。このシーンではまず剣，アイテム・マニュアルなどの基本的なアイテムを集めていこう。岩や木を撃つだけですべて出現するので，それほど難しいことはないだろう。全部のアイテムをそろえたら，オムニアのマントを取りに行く前に1度セーブしておこう。セーブする場所は，右下にある泉をおすすめする。ここでセーブしておけば，ディスケットが，わりと取りやすい場所に出現してくれるからだ。

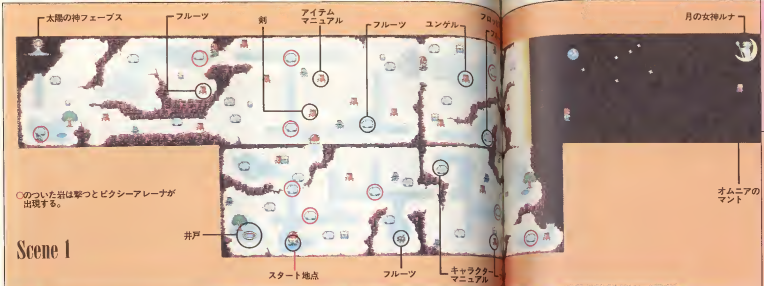
それができたら，いよいよ右側の宇宙空間へオムニアのマントを取りに行こう。ここがシーン1で1番難しいが，例のドルアーが戦法をマスターしていれば大丈夫。サフィルスの動きを剣の魔力で止めながら，慎重にマントを取って帰ってくるべし。

マントさえ持っていれば左上の太陽の神フェーブスのもとへ行って1面クリア。しかし，このときに少しでもダメージを受けているようだったら，あえてもう1度最初からやり直したほうがいい。1面ぐらいでダメージを受けているようでは，これから先の面がキツイからだ。

完璧なデータで1面をクリアするためには，ユンゲル(1度にパワーを50回復してくれる)を取るタイミングも考えなければならないだろう。すなわち，ダメージが20くらいのときにユンゲルを取るのは損だということ。それから，太陽の神のところへ行くときには，必ずディスケットを持って行くようにしよう。そうすれば，シーン2へ行っていきなりセーブすることができるゾ。

ヤヤ，こんなところが歩けるゾ／ なるほど，ここから宇宙の面へ行けるのか

アイテムを取るときは慎重に。1歩でも踏みはずすと崖の下に落ちちゃうゾ



Scene II・魔獣ギアス

「太陽の神フェーブスよ，私はフェリクスの王子です。フェリクスへ帰る道を教えてもらうためにあなたを訪ねてきました」

「フェリクスの王子とな。おまえ，人間ではないのか」

「…気がついたときには，このような姿となって砂漠にいたのです。けれど，私はどうしてもフェリクスに帰りたい」

「だが王子とやら，わしはおまえをフェリクスに帰すすべを知らぬ。海の神ネプトゥーヌスを訪ねるがよい」

「海の神？どうすれば会えるのですか？」

「この地の南に住む女神ディーバがおまえを導くだろう。だが，言うておくぞ，ディーバと会うためには恐しい岩山を越えねばならぬ。岩山の入口には，千年の長きにわたり，魔獣が住みついており，わしとても岩山に入ることは難しいのだ」

「その魔獣を倒せばよいと…？」

「おまえにあの魔獣が倒せるであろうか。よいか，王子とやら，命をムダにするでないぞ」

「ありがとう，フェーブスよ」

●登場キャラクター

- ブーカ・アレーナ……10
- トロウ……8
- ピクシー・アレーナ……18
- ストゥルーシオ……12
- ロック・カピトー……3
- ギアス……1

●出現アイテム

- フルーツ……6
- ユンゲル……1
- フロッピー……1
- フェスティノー……1

このシーンのほとんどは砂漠のような砂地で構成されている。したがってノーマルな状態の王子では，歩くスピードも半減してしまい，とても魔獣ギアスを倒すことなど不可能。ゆえにこのシーンでは，何をするよりも先に魔法のクツを手に入れなければならない。

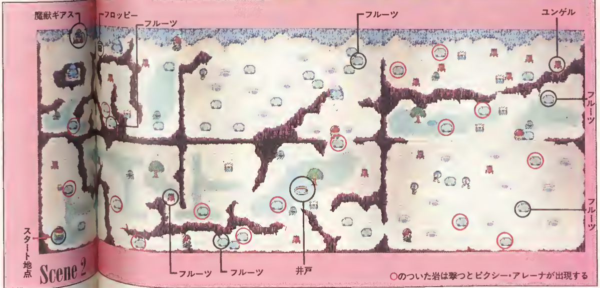
魔法のクツは今までの岩や木を撃つと出現するようなアイテムとちがい，右下の画面でストゥルーシオを全滅させると出現する。これさえ手に入れれば，砂地の上でも道の上と同じスピードで歩くことができるのだ。

ところで，シーン１からディスケットを持ってきた人はついついこのシーンのスタート地点でセーブをしたくなってしまうだろうが，なるべくなら我慢して右上の泉でセーブしたほうがいい。もしもスタート地点でセーブしてしまうと，悲惨なことにこの写真のようにギアスのそばにディスケットが出現してしまうからだ。　左上にいるギアスに６発弾を打ちこんで殺せば，このシーンはクリアだ。

●発見!!ギアスを倒す㊙テクニック

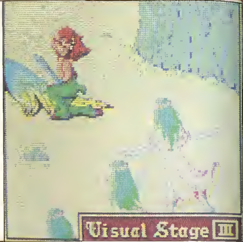
シーン２は最後のギアスのいる画面がメチャクチャ難しい。ロック・カピトーは２匹もいるし，道は細いからすぐに崖から落ちてしまうし…。この面でかなりのダメージを受けてしまい，困っている人もたくさんいることだろう。しかし，ボクはこの面を楽々とクリアできる㊙テクニックを見つけてしまったのだ。

方法はいたってカンタン，写真(左)のように１度この画面に入ってから右側の画面へ移動しようとするだけでいいのだ。すると，写真(右)のようになんと突如ギアスの左側へワープすることができる。このテクを使えば，だれでもほぼノーダメージでギアス退治ができるよね（注：ＰＣ－88版でのみ確認)。



SceneIII・霧のむこう

魔獣を倒した王子の前に，美しい精霊たちが現われた。
「ありがとう，ヴェール。あなたがあのギアスを倒してくださったので，私たちも再び自由に空を舞うことができるようになりました。心から礼を言います」
「……ヴェール？　なぜあなたは私にヴェールと？」
「なぜ…？　あなたはヴェール族のおかたではないのですか」
「私はフェリクスの王子。女神ディーバを訪ねていくところなのだが…。精霊よ，教えてはもらえないだろうか。ディーバはこの岩山のどこに？」
「ディーバ様がどこにおられるのか，それは私たちのだれも知らないのです。あの女神様は人目を忍んでお暮らしになっていて，お館の門さえも霧に包まれているとか。ただ，ある物を持っているかたにのみ門もその姿を現し，中に入ることが許されるそうです」
「そのある物とは？」
「さあ，それ以上のことは何も」
「……自分でさがすよりない，というわけか」
「どうかお気をつけて」



●登場キャラクター

ピクシー・アレーナ	4
ブーカ・オレアス	5
ロック・カピトー	2
ブーカ・オレアス	6
メメース	6
モルトゥース	6
毒キノコ	5
ルベルス・ホッグメン	1

●出現アイテム

フルーツ	1
アンブロシア	1
ユンゲル	2
フロッピー	1
セレル薬	1
ランプ	1
アウラの木の実	3
剣(黄色弾3発発射可)	1

このシーンではじめて，洞窟なるものが登場する。洞窟の中は暗闇になっていて，明かりとなるアイテムを持っていないと道が見えない。よって，このシーンでの最初の目的は，暗闇を照らすランプを探しだすことだ。ランプを手に入れるためには，左上のメメースの住む木で，メメースを殺さずに木に触れればよい。むやみに弾を撃ってメメースを殺してしまわないこと。
また，このシーンから登場する毒キノコというキャラには要注意。少しでも触れると王子の動きが一定時間止められてしまうのだが，動きは止められてもパワーが減ることはないから，あせらずに落ちついて殺せばOK。ただし，ロック・カピトーの弾の軌道上で動きを止められたりしたら致命傷(ちめいしょう)にもなりかねないので，毒キノコとあたる場所を考えるように。
さて，ランプを取って洞窟の中へ入ることができたら，3画面にそれぞれひとつずつ散らばっているアウラの木の実を集めよう。三つをそろえれば，霧が晴れて女神ディーバの館の門が開いてくれる。ただこの際に注意しなければならないのが，その画面内の敵を殺さずにいきなり木の実の隠されている木や岩を撃ったりすると，木の実が出現しないこともあるということ。万一を考えて敵を全滅させてから木・岩を撃ったほうがいいだろう。それと，洞窟内にある剣は必ず手に入れておくべし。

何も持たずに洞窟の中へ入ってしまうと，まわりはこのとおりまっ暗。さて，ランプはどこにあるのでしょう？

メメースを殺さずに木に触わると，ランプが出現／これで洞窟の中へ入れるゾ

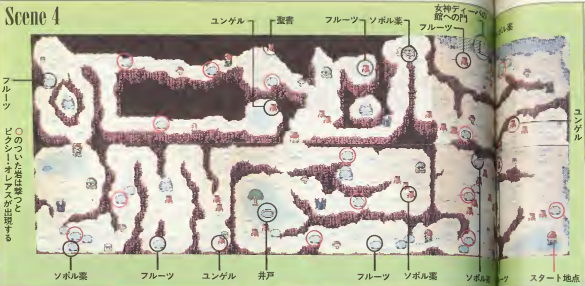
○のついた岩は撃つとピクシー・アレーナが出現する

SceneIV・試練

「おまえ／何者だっ」
「私はフェリクスの王子だ。女神ディーバに会わせてほしい」
「何をたわけたことを……。おまえのどこが王子に見える。さあ，さっさと帰れ」
「先ほどから騒がしいようですがどうかしましたか」
「あっ，ディーバ様。申しわけございません。実はこの魔物が……」
「私は魔物ではない。ディーバよ，どうか私の話を聞いてほしい」
「そなた……，ヴェール？」
「ヴェール……？　いや，私はフェリクスの王子だ。気がついたときには，このような姿となって砂漠に倒れていた。私にすら何が起きたのか，まるでわからないのだ」
「だれがそのようなウソを信じますか」
「ウソなどではない。私の話を……」
「そなたがまことの王子ならば，誇り高きフェリクスの王族の証(あかし)を見せなさい。この岩山に住むアンシーリー・コートという魔物たちをそなた1人の力で追い払うことができますか」
「私は王子だ。やりとげてみせる／」

「試練」というタイトルがついているとおり，このシーンはかなりの難関だ。道がせまい上にロック・カピトーが各面に1匹ずつ配置されており，いかにダメージを少なくとどめるかがこのシーンのポイントになっている。
このシーンの目的は，全6面中5面に1匹ずついるアンシーリー・コートをすべて退治すること。しかし，コイツ

Scene 4



●登場キャラクター	
ブーカ・オレアス	5
ロック・カビトー	6
ブーカ・オレアス	7
毒キノコ	9
ニョロ	2
アンシーリー・コート	5
ピクシー・オレアス	14

●出現アイテム	
フルーツ	6
ユンゲル	3
フロッピー	1
聖書	1
ソボル薬	5

聖書を持っていれば、天国にくることができる。ここでフルーツを取って時間内にゴールまで行けば、生き返ることができるのだ。

は６発も弾を撃ちこまないと倒すことができないし，１発弾を撃ちこむごとにワープするからなかなかの強敵だ。もっとも，コイツの放つ弾はドルアーガ戦法で防ぐことができるので，落ちついて戦えばそれほどダメージを受けずにすむだろう。

また，アンシーリー・コートを倒したあとにその画面内の岩・木を撃つと，ソボル薬というとてもうれしいアイテムがでてくる。これは，王子のパワー・マックスとパワーを同時にアップさせてくれるのだ。ただし，アンシーリー・コートを倒す前にその岩・木を撃ってもでてこないので注意。

このシーンでのセーブは，できれば左下の泉で行なうのが理想だ。それから，中央部にある聖書は忘れずに手に入れておくように。これさえ持っていれば，１度死んでも生き返ることができるのだから。

SceneV・海へ

「ディーバよ……。どうか，私の話を聞いてほしい」

「その前に……。そなた，ヴェール族を知っていますか」

「ヴェール？　またその名前だ。砂漠で出会った精霊たちも，私をヴェールと呼んだ。そしてディーバよ，あなたもはじめに私を見たときにそう言われた。だが，私には何のことかわからない」

「フェリクスに古くから伝わるヴェール伝説を聞いたことはあるでしょう？」

「それが私とどんな……」

「よいですか。私は長い間フェリクスに暮らしました。ヴェールの一族にもたびたび出会ったものです。そなたは……，そなたは彼らと同じ姿をしている。それが何を意味するかわかりますね」

「………。」

「ここはフェリクスの外，秩序（ちつじょ）など存在しない荒れ果てた世界です。私はだれにもわずらわされたくなかった。それでフェリクスをでて，ここへ移り住みました。ここはそなたが……，ヴェールがいてはならない所です。フェリクスの外にいるヴェールたちはすべて罪を犯した者とされるのですよ」

「罪……，だが私は自分からここに来たのではない。気がついたときにはもう……。ディーバよ，私はフェリクスに帰りたい。海の神ネプトゥーヌスならばフェリクスへの道を知っているはずだ。ネプトゥーヌスに会う方法を教えてほしい」

「ネプトゥーヌスには南のかなた，海の果ての迷宮に行けば会えるでしょう。ただ，海を渡るには，ある薬が必要です。もっとも，そなたにとってそれを手に入れることは，そう難しくないでしょう」

「ありがとう，ディーバよ」

「お待ちなさい，ヴェール。海へ行ったなら仙人ヤン・トモリをお訪ねなさい。彼の知恵は必ずやそなたの力となるでしょうから」

●ディーバにリバティオーを返すと……

「ディーバよ，あなたにこれを……」

「これは私のリバティオー。そなたがこれを取り返してくれたのですか？　礼を言います」

「ヤン・トモリが，あなたに持っていくようにと教えてくれた」

「では，ほうびをとらせましょう。このフェリクスの王家の紋章をそなたに」

「これは私がなくしたのと同じ紋章だ」

「私がフェリクスにいたころ，ある王より贈られたもの。そなたの力になるでしょう」

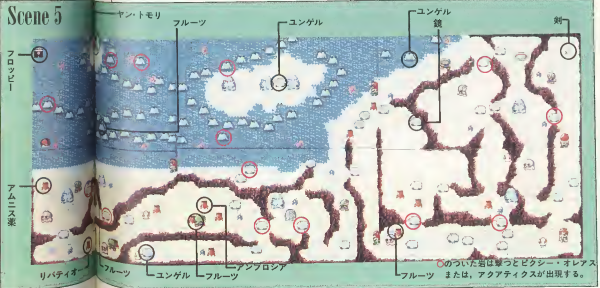
●登場キャラクター	
ロック・カビトー	8
ニョロ	4
ピクシー・オレアス	9
ピクシー・アクアティクス	6
ルボル・ケルピー	10
キャニウス・ケルピー	12
フンギ	7
ブークス・ホッグメン	1
ブーカ・アクアティクス	4
ヤン・トモリ	1

●出現アイテム	
フルーツ	4
アンブロシア	1
ユンゲル	3
フロッピー	1
剣(青色弾６発発射可)	1
アムニス薬	1
リバティオー	1
ソルビティオ	1
鏡	1

「そのような大切なものを私に？　ありがとう，ディーバよ」

「ヴェール，気をつけておいきなさいね」

Scene 5



黄色い泉(?)の上に乗ると、ソルビティオという薬が現われる。これは、次のシーンで絶対に必要なアイテムなんだ

ブークス、ホッグメンを倒すと、丸木橋が出現！ 早く海が渡れるようになる薬"アムニス薬"を手に入れよう

舞台は海岸へ突入。このシーンでは，まず右上の面の鏡を取りに行こう。ただし，この鏡は魔力でふうじこめられていて，右はじのフンギを倒したあとでないと姿を見せてくれない。だから，先にフンギを倒しておくのが正解だ。また，右上にある剣は絶対に取ってはいけない。「霧のむこう」で手に入れた剣よりも魔力が弱いものだからだ。

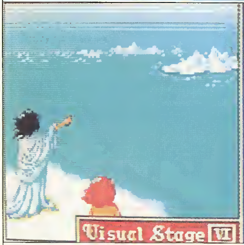
さて，海岸線にでることができたら，とりあえず中央下の画面へ行こう。このとき，まちがっても海の中へ入ってはいけない。アムニス薬を持っていないと，たちまち王子は死んでしまうからだ。

中央下の画面では，ブークス・ホッグメン（紫色の回転している敵）を退治(たいじ)するべし。すると，キミは丸木橋が出現するのを見ることができるだろう。その丸木橋を渡って，左下の画面へ。敵を全滅させてから岩、木を撃ちまくれば，アムニス薬とリバティオーを発見することができる。これで海へ入れるようになったわけだ。

お次は中央上部の島へ行って，鏡を持っていれば見える黄色い泉(?)の上に乗ってみよう。これで，ソルビティオを手に入れることができる。

この際，3匹いるロック、カピトーの弾道をよく読んで，ダメージを最少限にくいとめること。そして，左上にいる仙人，ヤン・トモリのもとへ行けばシーン、クリア。くれぐれもヤン、トモリを殺してしまったりしないように。

Scene Ⅵ・氷の世界



「ん？　だれかと思ったら，ヴェールか。私に何の用だい？」

「私はフェリクスの王子だ。気がついたらこのような姿となって，砂漠に倒れていた。私の身に何が起こったのか，それすらもわからなかったが，ただフェリクスに帰りたい一心でここまで旅を続けてきた」

「信じられる話じゃないな」

「ヤン・トモリよ，私の話を聞いてほしい。……愛が結ばれぬままに死んだ者たちが，ヴェール族となってよみがえる……ということは私も知っている。私は何も覚えていないのだが，おそらく魔法使いの手にかかって命を落としたのだろう」

「だが,それならばなぜここにいる。君がほんとうにフェリクスの王子ならば，フェリクスによみがえったはずだ」

「それは私にも……。だが，私はウソはついていない。フェリクスでは，森の国の王女が私を待っていてくれるはずだ。海の神ネプトゥーヌスならばフェリクスへの道を知っていると教えられ，訪ねていくところだが，あなたに会うようにと女神ディーバに言われ，ここに来たのだ」

「君の話がほんとうだとしても，君はもう王子じゃない。ヴェールだ。それをフェリクスに帰るなどと，無理だ」

「なぜ？　ヴェールとなった今でもフェリクスに帰ることはできるはずだ」

「君の知らないことがある。だが，海の神に会いに行くと言うのならそれもいいだろう。ただ，海の神はヴェールをひどくきらっているがね」

「ヴェールをきらっている？」

「そう，ヴェールにはフェリクスにおける使命がある。それなのに，フェリクスの外にいるとしたら，それは罪を犯したヴェール，フェリクスから逃げだしたヴェール，ということになる。海の神はそういうヴェールをつかまえなくてはならない。大神の命令でね。だから，海の神にヴェールが会うというのは……」

「どんなに危険でも，私はフェリクスに帰る道を選ぶ」

「そんなに言うのなら，ひとつ知恵をさずけよう。海の神の娘が，氷山に閉じこめられ，海の神はひどく嘆いているという。その娘を助けることができればひょっとして……」

「氷山から？　いったいどうやって」

「薬があれば。ここへ来る途中で君は手に入れているかもしれないが。……ああ，そうだ。もし君が浜辺でリバティオーという酒を見つけているのなら，それをディーバに持っていってやるといい。ディーバのところから盗まれた神の酒だ。きっと喜ぶだろう」

ビジュアル・ステージをよく読んだ人なら気づくと思うが，女神ディーバにリバティオーという酒を返すといいことがある。

ところで女神ディーバというのは、「試練」のシーンをクリアしたときに会った神様だ。したがって2シーン分バックしなければならないのだが，そのためには右上の井戸を利用すればよい。シーン2以降で井戸を利用すると，一つ前のシーンにもどることができるのだ。キミはそこで，王子の証(あかし)のひとつ，エンブレムを手に入れることができるだろう。

さて，このシーンでは，各面に1匹ずつフラーブス・ケ

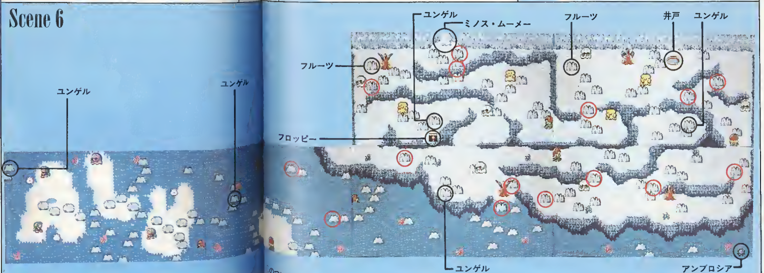
●登場キャラクター	
ルボル・ケルビー	13
キャニウス・ケルビー	6
フンギ	3
ブーカ・アクアティクス	1
ピクシー・グラシエス	15
アルベーンス・ケーテ	5
ルーネ	4
ブーカ・グラシエス	6
リコリアス	3
ミノス・ムーメ	1

●出現アイテム	
フルーツ	2
アンブロシア	2
ユンゲル	5
フロッピー	1
フェラリス薬	1

リコリアスを撃って、花を出現させろ！ フェラリス薬という便利なアイテムが手に入るゾ

さっそうと海の中を進んでいく子。くれぐれも、ルボル・ケルーの復活には気をつけるように

Scene 6



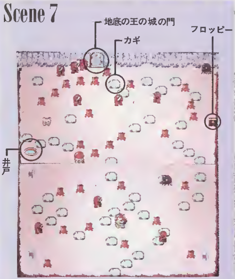
◯のついた岩は撃つとピクシー・グラシエスが出現する

ーテが出現する。コイツはアンシーリー・コートと全く同じキャラクターで，コイツを倒さないかぎりその画面から脱出できないので非常にやっかいだ。また，ルボル・ケルピー（赤いまりものようなヤツ）という敵も意外に高い攻撃力を持っているから注意が必要だゾ。

ところで，このシーンの左スミの画面ではフェラリス薬というアイテムが手に入る。リコリアスという無抵抗な敵を撃つと花に変化するのだが，そのリコリアスを3匹続けて花に変えればよいのだ（このときにけっして花を撃ってはいけない）。

フェラリス薬は王子が死にそうになると少しだけパワーを回復させてくれる薬。お守りだと思って持っておいたほうがいいだろう。右上の氷の大地の上までたどり着ければ，それほど難しくない面だ。

SceneⅦ・王子の証



「ありがとう，ヴェール。あなたのおかげで私は父の元へ帰ることができます」

「海の神ネプトゥーヌスの娘よ。私はフェリクスの王子だ。気がついたときには，ヴェールの一族となって，海のむこうの砂漠にいたのだが……。フェリクスに帰りたい一心で，ここまで旅を続けてきた。あなたの父上がフェリクスへの道を知っていると教えられ……，訪ねていくところなのだが，父上は，ヴェールの一族をきらっていると聞き……」

「フェリクスから逃げだしたヴェールを……ですわ。ヴェール族みんなが，というわけではないのです。あなたがフェリクスから逃げてきたのではないのなら，父を恐れることはないでしょう。ただ……」

「ただ？」

「あなたはご自分をフェリクスの王子だとおっしゃいましたが，父を納得（なっとく）させるには，何かその証（あかし）となるものが……」

「証……私はこちらの世界に飛ばされたときに，何もかもなくしてしまったのだ」

「……あ，そういえば……。地底の王が……」

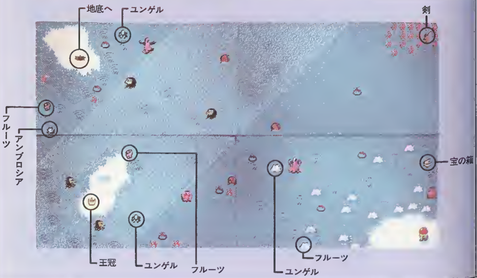
「何か？」

「この南に，速い流れのある海域があります。それを越えたところに，地底国への入口があるのですが，その地底を支配する王が，フェリクスの王家の紋章のついたケープを身にまとっていたような気がします」

「それが私のなくしたケープかもしれないと？」

「おそらく……。ヴェール，地底の王に会いに行くのですか」

「会って確かめたい。もし，それが私のものならば，取り返さなくては」



このシーンでは渦が第一の難関だ。落ち着いて進んでいけばそれほど難しくはないのだが，体が少しでも渦に触れると王子は死んでしまう。王子の体が通れる幅をしっかりと認識しよう。また，ケスティーダという敵は撃つと渦に変身してしまうので，撃たないほうが賢明（けんめい）だ。

つづいて第2の難関が，右上にある剣。この剣はこのゲーム中最強の剣なのだが，ルボル・ケルピーの大群がそれを死守している。ルボル・ケルピーは殺しても一定時間で復活してくるから，よほど効率のいい戦いかたをしないと剣を取るまでにかなりのダメージを受けてしまう。

そして第3の難関が，シーンの中心を大きく横に流れる急流だ。急流の中では，上方向のキーを押すと左へ，右方向のキーを押すと真下へ進める。このテクを使って，左下の島から王冠を取り，左上の洞窟へ入ろう。洞窟の中ではカギと聖書を手に入れることができる。カギを持っていれば，右下の面の宝箱を取ることができるゾ。

なお，洞窟内には不死の生命体ホーネがいるので要注意だ。

●登場キャラクター	
ルボル・ケルピー	23
ケスティーダ	2
ホーネ	1
ケラステス	2
カダーベル	9
フラーブス・ケーテ	2
ナッケラヴィー	4
テグザ	3
ルベータ	8

●出現アイテム	
フルーツ	3
アンブロシア	1
ユンゲル	3
フロッピー	1
聖書	1
剣（黄色弾6発発射可）	1
鍵	1
宝の箱	1
王冠	1

なんとか剣のある場所までたどり着いた。この剣さえ手に入れれば、元気百倍！

地底国の中は、恐ろしい敵でいっぱいだ。スミのほうには、どこかで見たようなキャラが……。

SceneⅧ・終章

「ヴェールがわしに何の用だ」

「地底の王よ，あなたのまとっているそのケープは，まぎれもなく私が父王から贈られたもの。あなたがそれをどうやって手に入れたのかはわからないが，私に返してほしい。海の神ネプトゥーヌスに会うために，私がフェリクスの王子だという証（あかし）が必要なのだ」

「ふん，こざかしいチビめ。私は欲しいものは何でも手に入れる。そして，1度手に入れたものははなさん。このケープはわしのものだ」

「返す気はないと言われるのか」

「あたりまえだ」

「ならば力づくでも／」

「まあ，そうイキがるな。いいか，チビ，おまえがこのケープを着ていたとしても，あのネプトゥーヌスめはおまえのために扉を開けようなどとは，これっぽっちも思わんだろうよ。あれは，妙に神経質だからな。特におまえらヴェールに対しては。だからまあ，悪いことは言わん。ネプトゥーヌスに会うのはあきらめろ。どのみちケープだけじゃ無理だ。おまえが王子なら，王冠だの何だのといるだろう。わしをあてにするな。第一おまえが王子かどうかさえあやしいものだ」

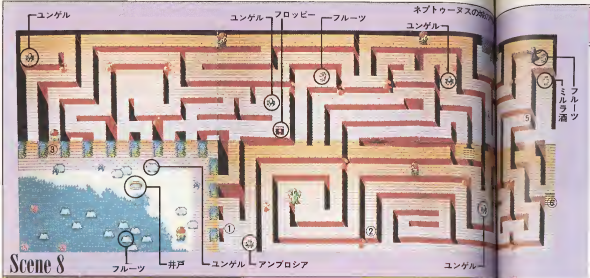
「もし私が王冠を持っていたとしたら？」

「ふん，どっちにしろムダなことだ。ネプトゥーヌスに会おうと思っているのなら，酒でも貢（みつ）がなきゃな。どのみち会うことなどできないのだから，ケープのことなどは忘れてしまえ」

「そんな勝手な話があるものか」

「ええい，うるさいチビめ，こうしてくれる」

地底の王は剣を抜くと，王子に一刀を浴びせようとした。しかし，王子の剣の魔力の前には無力だった。王子は，意識を失って倒れている王の体からケープをはぐと，再び海へと帰っていった。



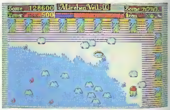
●登場キャラクター	
ルボル・ケルビー	3
キャニウス・ケルビー	3
グラウクス・ケーテ	1
ヘルベウス・ケーテ	1
ウィルオー・ウィスプ	16
ディアボルス	1

●出現アイテム	
フルーツ	3
アンブロシア	1
ユンゲル	5
フロッピー	1
ミルラ酒	1

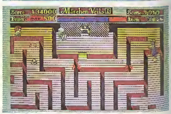
いよいよ最終面だ。このシーンは迷路になっていて，いろいろなトリックがしかけられている。正解となる道はひととおりしかないので，写真を見て研究してほしい。

まずユンゲルなどを取り，①の地点へ行ってヘルベウス・ケーテを倒そう。コイツを倒すと，②の場所に橋が現れる。つづいて③から迷宮へ入り，④の周辺でグラウクス・ケーテを倒すべし，すると，⑤の場所に橋が現われる。そして，⑥の橋（この橋は通るとなくなってしまう）を通り，最後のアイテム“ミルラ酒”を取ろう。このときに⑤の橋が出現していないと，せまい移動範囲でグラウクス・ケーテと戦わなければならないのでキツイ。やはり早いうちにグラウクス・ケーテを倒しておくのがベストだ。

すべての準備が整ったら，いよいよ巨大なガイコツと対決。ただし，ここで注意しなければならないのが，ガイコツを殺すと⑦の橋が消えてしまうこと。ガイコツは防御力が14だから，10発くらい外から弾を当てたら，橋を渡って接近戦を挑むべし。くれぐれもガイコツに当てた弾の数を数えまちがえないように。扉を通れば，無事にゲーム終了。物語は『メルヘン・ヴェールII』へと続いていくのであった。

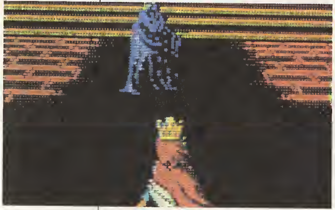


いよいよ最後のシーンにやってきた。気を引きしめて迷宮の中へ入っていこう。



ついに出口の扉が見えてきたゾ！ しかし，ディアボルスはとても強い。はたして，キミはエンディングを見ることができるだろうか？

To be Continued・新たなる旅



「海の神ネプトゥーヌスよ。私はあなたに会うために長い旅をしてきた。それというのも……」

「フェリクスへの道をわしに問うためにか，王子よ」

「なぜそれを」

「わしは，何もかもすべて知っておる。だが，おまえがここまでたどり着くとはのう……王子よ，こちらへ」

ネプトゥーヌスに招かれて，玉座の後の薄暗い部屋へ入ると，そこには大きな水ガメがあった。

「王子よ，これは時の水だ。わしはおまえがわしの娘を助けてくれたと知ったとき，時の女神にたのんで，おまえの過去をこの水がめに映しだした」

「なぜそのようなことを」

「わしは大神の命令により，フェリクスより逃げだすヴェールどもをとらえ，罰さなければならぬ。わしにとって娘を助けてくれた者は恩人だ。だが，それがフェリクスより逃げてきたヴェールとなれば話は別。情けをかけることは許されぬ」

「それで私の過去を……」

「おまえは，魔法使いの手にかかって殺されたのだ。だが魔法使いは，おまえがヴェールとなってよみがえるということを知っておった。そこで，さらに呪いをかけ，おまえをフェリクスの外へと飛ばしたのだ。そうすればおまえがフェリクスにもどれるはずがないと思ったのだろう。あるいは，わしの手によって罰を受け，永久にフェリクスに帰ることはないと思ったのかもしれない」

「海の神よ，ひとつ聞きたい」

「何だ」

「なぜフェリクスをでたヴェールは，罰を受けなければならないのだ」

「ヴェールよ，女神ルアの名を聞いたことがあるか」

「……いや」

「ルアはフェリクスにあって，戦場で流された血を償(つぐな）う女神だ。そしてヴェール族というのは，ルアのために存在する一族だ。もしヴェールがルアとそして戦場で傷ついた者たちのためにつくすならば，いつの日かヴェールは再び人間となることができるのだ」

「というと，私はこのままでは人間にもどれない，と？」

「それだけではない。ヴェールの一族には厳しい掟(おきて）がある。よいか，ヴェールよ。おまえたちはたとえどのようなときでも，他の者に血を流させてはならぬのだ。この掟を犯したヴェールは，永遠に人間にはもどれぬ」

「……私は……」

「おまえが旅を続けるためにどれだけ多くの者を傷つけあるいは殺したかはわしも知っておる」

「私は，もう永遠に人間にはもどれぬのか」

「……この海を渡れば，そこはもうフェリクス。おまえはフェリクスではルアの目をのがれることはできぬ。永遠にルアのために働かねばならぬ。ヴェールには自由がないのだ」

「……。」

「それでもおまえがフェリクスにもどり，おのれの罪を償うのならば，再び人間となることができるかもしれぬが」

「……。」

「だがヴェールよ。おまえはわしにとって，恩人でもある。もしおまえがフェリクスに帰らぬというのならここに……」

「……。」

「フェリクスでおまえを待っているのは，果てしなくつらい償いの日々だ。どちらを選ぶのもおまえしだい……」

「ネプトゥーヌスよ。私はいったい何のためにここまで来たのか……。自分の呪わしい運命を知るために？ いや，そうではない。私はフェリクスに帰りたかったのだ。愛する人の待つフェリクスへ……」

「ヴェールよ。時はとりもどせぬ。もう昔には帰れぬぞ」

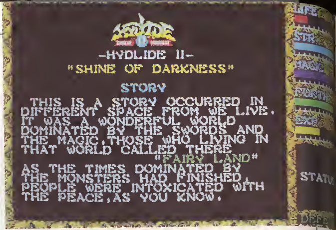
「ネプトゥーヌスよ，私にはもう失うものなど何もないのだ。私は行く。この先どのような運命が私を待っていようとも」

TO BE CONTINUED……

あのハイドライドの第2弾。前作をはるかに越えるデータ量と内容でARPGの代表作となった！

ハイドライドII

T&E SOFT



●対応機種
PC-8801シリーズ(5"ディスク)
X1シリーズ(テープ,5"ディスク)
FM-7シリーズ(テープ,5"ディスク,3.5"ディスク)

価格：テープ版……4,800円
　　　ディスク版…6,800円

ARPGという新分野を開拓したソフト『ハイドライド』の第２弾。前作にくらべると，マップの広さは約６倍，その他にもいろいろな新しい要素が導入されている。会話モード，14種類の魔法，FORTH(心)というパラメータなどなど。もちろん，ゲームの難しさも数倍にアップ！　このゲームが発売された時に作者の内藤氏からボクのところに挑戦状がとどくという事件もあった。何かと話題の多いこのゲーム，きっとキミも魅了(みりょう)されてしまうことだろう。

プロローグ

これは私たちが住んでいる世界とは，まったく次元の異なった世界でのお話です。伝説や神話とかが，単なるお話しとしてではなく現実になったような，そんな不思議な世界です。剣と魔法がすべての世界。その世界をそこに住む人々はフェアリーランドと呼びました。かつて怪物たちに支配されていた時代は終わりを告げ，人々は平和な時代に陶酔(とうすい)していました。

同じ頃，地の底深くで異変が起こりつつありました。ひとつの「意識」が覚醒(かくせい)したのです。その「意識」は，邪悪(じゃあく)に満ちていました。新たな怪物を創造し，死んだ者を蘇生(そせい)させて，地下にひとつの世界と呼べるような物を作りあげてしまったのです。地下を征服した「意識」は，それだけでは満足せず，地上のフェアリーランドにまで，その力を拡大しようとしていました。

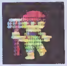
この地下の異変に，修道僧たちは早くから気づき，フェアリーランドの人々に説いたのです。しかし，平和な世界に生きる人々には，まったく聞きいれてはもらえませんでした。修道僧たちは，そんなフェアリーランドの人々に失望しました。このままでは怪物が地上に現われる日も近いのです。誰か救世主はいないのか。そんな修道僧たちの願いに心打たれた神は，時空をねじまげ人間の世界とつないだのです。神は人間の中から，まだ心の汚れていない１人の男の子を選んだのでした。

キャラクター・インフォメーション

ＲＰＧの醍醐味は，なんといっても新しいキャラクターと出会うことだ。このゲームでも，地下深く行けば行くほど，強そうなモンスターがでてくる。しかし，中には善良なヤツもいるので，むやみに殺しまくるのはひかえよう。ここでは，善良なキャラクターを㊇で，悪いキャラクターを㊈であらわしてみた。㊇を殺すとＦＯＲＴＨが下がってしまうゾ。

地上

FARMER〈ファーマー〉 ㊇



フェアリーランドで平和に生活している農民。金，情報をほとんど持っておらず，かと言って，倒してもたいした経験値は得られない。戦うべからず。

KNIGHT〈ナイト〉 ㊇

フェアリーランドの警備にあたっている騎士。ときどき，倒すとショート・ソードなどの武器を得られることもあるが，ムリして戦わないほうがいい。

MAGE〈メイジ〉 ㊇

魔力が弱いために迫害されている魔法使い。手にロッドを持っている。プレイヤーに対して，わりと友好的で，いろいろな情報を教えてくれる。

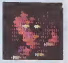
BONZE〈ボンズ〉 ㊇

実体はよくわからない修道僧。フェアリーランドでは１番の知識人で，だれも知らないような秘密の情報を知っていることが多い。

THIEF〈シーフ〉 ㊇㊈

人の物を盗むことを得意とする盗賊。しかし，心の底まで悪党になりきっていないヤツもいる。ワキにつけた小袋の中には，かなりのお金が入っている。アンティドウトを持っていることもあり。

WOLF〈ウルフ〉 ㊇㊈



森や洞窟の中に住んでいる凶暴なオオカミ。地上にいるモンスターの中では，もっとも足が速い。正面からむかえうたないと，攻撃を加えることはムズカシイ。

GHOUL〈グール〉 ㊈

汚れた地面からムクムクとあらわれる気持ちの悪い怪物。しばらく動き回ると，再び地面の中にもぐっていく。ブラッククリスタルを所有している。

WORM〈ウォーム〉 ㊇

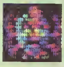
広大な砂漠にウジャウジャ潜んでいる砂漠の守り神。ふだんは砂の下にもぐっているのだが，ひとたび攻撃を受けると，巨大な口をあけて襲いかかってくる。

タワー・迷宮内

MUMMY〈マミー〉 ㊇㊈

体に包帯をまきつけたミイラ男。迷宮の中で現われる敵としては，比較的弱い。とは言っても，背後から襲われると大きなダメージを受けてしまうので注意。

SPIDER〈スパイダー〉 ㊇㊈

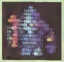


動いたり止まったり，変則的な動きをする毒グモ。静止しているときに攻撃すれば，簡単に倒すことができる。しかし，中には善良なヤツもいるので，むやみに殺さないこと。

ORC〈オーク〉 ㊈

砂漠の北にあるタワーの５階でお目にかかれる青鬼。はずかしがりやなのか，めったに姿を現わさない。たいせつなアイテムを持っていることもある。

LICH〈リッチ〉 ㊈

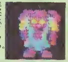


迷宮の中に現われる邪悪な魔法使い。ＦＩＲＥの魔法を使って攻撃してくる。だが，その魔力には限りがあるので，弱ったところを攻めればイチコロ。

FIRE-EL〈ファイヤー・エレメント〉 ㊈

川の浮島から入ったところにある迷宮内を飛び回る火の玉。生命力が強大なので，倒すのにひと苦労することだろう。なるべくなら，対決は避けたい。

AZER〈アザー〉 ㊈



自分のまわりにファイヤー・エレメントを発生させて身を守っている火炎の化身。魔力によって隠された部屋にひそんでいる。攻撃力はまったくないが，カラークリスタルを一つ隠し持っている。

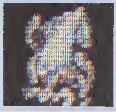
地下帝国：B1F

BIGFLY〈ビッグフライ〉 ㊈

地下の巨大な湖の上空を飛び回る怪鳥。縦軸または横軸上に敵を見つけると，進路を90度変えてむかってくる。壁などを無視して飛行するので，非常に攻撃しにくい。

KRAKEN〈クラーケン〉 ㊈

地下の湖の中に生息する巨大なイカ。生命力・腕力ともケタはずれで，とにかく強い。ときには，陸に上がってくることもある。唯一の弱点は，動きがノロイこと。



FAIRY〈妖精〉

地下１階の巨大な湖のどこかにとらわれているキャラクター。助けだしてあげると，きっといいことがあるゾ。

MUDMAN〈マッドマン〉 ㊈

地中からニョキッと現われて，しばらく歩き回ってから地中にもぐる泥の怪物。行動パターンはグールと似ているが，その動きは数倍も速い。

B2F

HOBGOB〈ホブゴブ〉 ㊈

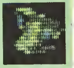
体にヨロイとヘルメットをまとい，手に剣を持った怪物。防御力が非常に高く，自分がレベル20になってもなかなか攻撃があたってくれない。

OGRE〈オーガ〉 ㊈

地下２階で出現する赤オニ。ヤリを持っているのが特徴。ホブゴブと同様にかなり手強いので，魔法を使いながら戦わないと倒すことはムズカシイ。

GHOST〈ゴースト〉(悪)

半透明でフワフワ飛んでいる幽霊。もともと実体がないだけに，壁だろうがなんだろうが，すり抜けてやってくる。行動パターンはビッグフライと似ている。



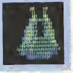
MYCONID〈マイコニッド〉(悪)

首を左右にふりながら進んでくるキノコのバケモノ。強大な腕力を誇る。戦っていると，ときどき毒により，ケガをさせられることがある。

B3F

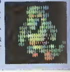
SLUG〈スラッグ〉(悪)

軟体性の体を持った巨大なナメクジ。同一直線上にならぶと，ＷＡＶＥの魔法を使って攻撃してくる。レベルが低いうちは要注意だ。



LIZARD〈リザード〉(悪)

ＲＰＧではおなじみのトカゲと人間のアイノコ。どんなに遠く離れていても，同じ画面上にいるかぎりはＳＬＥＥＰの魔法でプレイヤーの腕力を下げさせる。



B4F

HARPY〈ハーピー〉(悪)

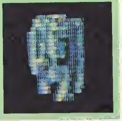
地下４階の迷宮上を飛び回る神秘的な鳥。ＳＩＬＥＮＣＥというとんでもない魔法を使う。それを受けると，プレイヤーの魔力は激減する。

ASPIS〈アスピス〉(悪)

とにかく足の速い，ハエ(?)のようなモンスター。迷宮内でコイツから逃げることは至難(しなん)のワザだ。モタモタしていると，スミに追いつめられて逃げ場を失なってしまうこともある。

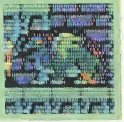
GOLEM〈ゴーレム〉(善)(悪)

体が鋼鉄のような岩で作られた巨人。ＣＬＯＵＤで防御力を下げたあとでないと，まずダメージを与えることは不可能。戦いは避けるべし。



DRAGON〈ドラゴン〉(悪)

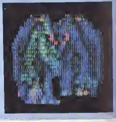
口から長い炎をはく恐怖の怪物。移動能力はまったくなく，常に同じ場所に静止したままである。本来ならば無視しておきたいが，そういうわけにもいかない。なにしろ，ドラゴン４匹が守っている道の奥には……。ＦＬＡＳＨを使うべし。



B5F

VARALYS〈バラリス〉(悪)

なんと，前作で倒したはずの悪魔がまだ生きていた!!しかも今回は数えきれないくらいたくさんでてくるのだ。はたして，コイツが邪悪な"意識"の正体なのだろうか？ なお，コイツはＣＬＯＵＤとＦＬＡＳＨの魔法の両方で攻撃してくる。。



これが全アイテムだ!!

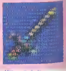
地上のお店で売っている品から，地下の奥深くで手に入る謎の品まで，このゲームで見つけられるすべてのアイテムを一挙に紹介。いずれもキミの冒険を楽にしてくれるたいせつな品々だ。

SHORTSWORD〈ショート・ソード〉

短剣。＄800。武器屋で売っている１番安い武器。たいした破壊力はないが，素手でいるのよりはマシ。

HOLYSWORD〈ホーリー・ソード〉

聖なる剣。＄7,280。わりと強力だが値段がやや高い。この剣を買わずにレーザー・ソードをさがしに行くのが得策だろう



LASERSWORD〈レーザー・ソード〉

幻の光剣。爆発的なエネルギーを秘めていると言い伝えられている。砂漠の北にある塔の５階に隠されている。

PLATEARMOR〈プレート・アーマー〉

青銅のよろい。＄30,000。絶対的な防御力を持ち，少しぐらいの攻撃なら平気ではね返す。このよろいを買うまでは，ひたすらお金をためることに専念しよう。

SALVE〈サルブ〉

傷ついた体を治療する薬。ＲＥＩＮＦＯＲＣＥの魔法と同じ効果がある。プレイヤーのレベルによって，１度に回復できるＬＩＦＥの量が異なる。

SKULLROD〈スカルロッド〉

ドクロのツエ。＄500。ツエの先端に取付けられているドクロの妖力が作用して，ツエを持った者は多少の魔力が使えるようになる。

HELMET〈ヘルメット〉

鋼鉄製のかぶと。＄6,980。シールドと併用すればかなりの防御力を持つ。早めに手に入れるべし。

MYSTICDRUG〈ミスティック・ドラッグ〉

透明人間になるための薬。邪悪な"意識"を倒すためにはぜひとも必要だというのだが……。広大な砂漠のどこかに隠されている。

GEMROD〈ジェムロッド〉

水晶のツエ。＄2,280。神秘的な水晶の輝きが，所有者に魔力を与える。しかし，スカル・ロッドとそれほど効果に大差はない。

LAMP〈ランプ〉

＄1,980。塔・洞窟・地下帝国へ入るときに必要。オイルを燃やしながら周囲を照らしだすので，オイルを常に補給しなければならない。洞窟などへ出入りするたびに，火をつけたり消したりすることを忘れずに。

REVIVE〈リバイブ〉

ご存知，生き返りの薬。持っていれば，１度だけ生き返ることができる。デュアル・ダンジョンの奥深くに隠されている。

DREAMSTAFF〈ドリーム・スタッフ〉

幻夢のツエ。それを持つ者の魔力を最大限に引きだす力を持っている。地下帝国の地下３階のどこかに隠されている。

OIL〈オイル〉

オイル１につき＄5。ＬＡＭＰの最大許容量は200オイル。なんでも屋で売っているが，地下帝国の巨大な湖には，オイルが無限にわきだす泉という便利な場所もある。

MINDSHIELD〈マインド・シールド〉

精神の盾。＄980。それほどの防御力を持っているわけではないが，はじめのうちはぜひとも必要。

KEY〈キー〉

さまざまな場所で手に入るカギ。ゲームを解き終えるまでに，全部で八つ手に入る。その使い道もいろいろで，宝箱を開けたり，塔の入口を開けたり，迷宮内のドアを開けたり……。

LIFESHIELD〈ライフ・シールド〉

命の盾。＄10,000。最高の強度を誇る，ロングタイプの豪華な盾。地下帝国へ入るためには欠かせない品だ。

ANTIDOTE〈アンティドウト〉

どんな種類の毒素でも，一瞬のうちに体内から消し去ってしまう解毒剤。もっとも，ＤＥＴＯＸＩＣＡＴＥの魔法が使えるのなら，なんでも屋に売るしか使い道はない。

CHAINARMOR〈チェイン・アーマー〉

鎖(くさり)かたびら。＄9,800。体全体を包みこむようにして，敵からの攻撃をふせぐ。

COLOR-CRYSTAL〈カラー・クリスタル〉

全部で六つある色つきのクリスタル。とりあえずはこれらをもとの場所に返還することが最初の目的だ。また，それぞれのクリスタルを手に入れると，プレイヤーの能力が上がる(例外もあるが……)。
- BLUEは体を包みこむ
- PURPLEは不思議な力
- GREENは体力をつける
- GOLDは奇跡を呼ぶ
- REDは力の源
- BLACKは悪への道しるべ

魔法一覧表

ゲーム解決の思わぬヒントも書かれている

タイプ	名 前	使用するのに必要なレベル	使用するMAGIC	効果・特徴
キャンプ用	DETOXICATE	3	8	体内の毒素を消す。アンティドウトと同じ役目をはたす。
	REINFORCE	5	16	ＬＩＦＥのダメージを回復する。サルブと同じ役目をはたす。地下帝国に入ると，ひんぱんに使われる魔法。
	JUMP	9	32	一つ上の階へ上がる。ただし，地下2階より下でないと使えない。
	TELEPORT	17	64	森の街へワープする。緊急時のための魔法。
攻撃用	FIRE	2	5～10	火の玉を投げる。だが，障害物に当たると消えてしまう。モンスターに最後の一撃を加えるときに使うと効果大。その他にも重要な使い道がある。
	ICE	4	10～20	障害物に当たっても消えない氷の液体を発射する。壁の反対側にいる敵を攻撃するときなどに使うとよい。
	WAVE	8	15～30	直線上にいる敵すべてにダメージを与えられる波動を発射する。スラッグというモンスターもこの魔法を使用する。
	MAGMA	12	22～45	自分の周囲の地面をマグマに変えて，その範囲内の敵すべてにダメージを与える。マジック・ポイントが上がると，それだけ攻撃範囲も広くなる。
	FLASH	16	30～60	画面上にいるすべての敵にダメージを与える。ドラゴンに対して使うと有効。バラリスもこの魔法を使用する。
防御用	REVOLVE	2	20	画面上の敵の進行方向を変える。袋小路に追いつめられたときなどに使うとよい。成功する確率は，約2分の1。
	SEARCH	4	35	画面内に隠された秘密の部分をフラッシュさせる。このゲーム中，もっとも多く使用される魔法。最初のうちは，この魔法が使えるようにＭＡＧＩＣをかせぐべし。
	SLEEP	8	50	敵の腕力（ＳＴＲ）を引き下げる。腕力の大きい敵に使えば無難だが，べつに使わなくても大差ない。リザードもこの魔法を使用する。
	CLOUD	12	50	敵の防御力（Ａ・Ｃ）を引き下げる。バラリスやクラーケン，ゴーレムなどの巨大なモンスターに有効。バラリスもこの魔法を使用する。
	SILENCE	16	50	敵の魔力（ＭＡＧＩＣ）を引き下げる。魔法を使う敵に対しては非常に便利。ハーピーもこの魔法を使用する。

フェアリーランド地上編

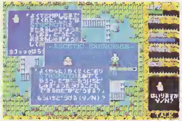
●まずはキャラを強くする

ゲームがはじまって，何よりも先にしなければいけないのが，自分のキャラクターを強くすることだ。つまり，LIFE，STR，MAGICなどの各要素（ここでは属性値と呼ぶ）を，できるかぎり高くすることがキミの最初の仕事なのだ。それでは，各属性値の意味と，それをどのようにして上げたらいいのかを見ていこう。

●ＬＩＦＥ……生命力。キャラクターのレベルが上がるごとに増える。敵からの攻撃を受けると，ダメージを受けたぶんだけ緑色のバーが赤くなり，全部赤になるとキャラクターは死ぬ。平地（緑色の土地）でじっとしていれば，ダメージは時間と共に回復する。

（注：ブラック・クリスタルを持っていると回復しない。）

●ＳＴＲ……腕力。街の寺院で＄3,000をはらうと，ＳＴＲを上げるための修業をしてくれる（写真1）。この修業というのはボクシング・ゲームになっていて，1度勝つとＳＴＲが少し増える。2回，3回と連続して勝てばＳＴＲもそれだけ増えていくのだが，戦うごとに寺院の修業僧が強くなってくるし，もしも3回目で負けるとそれまでかせいだＳＴＲが4分の1にされてしまう。何回目でやめるかの決断が必要だ（うまくなれば，3回目までは勝てる）。寺院を何度か利用して，地下帝国に入る前にＳＴＲを100以上にしておこう。



《写真1》街の寺院で修業をしてＳＴＲを上げよう

●ＭＡＧＩＣ……魔力。砂漠の街の魔導師の館で，一定の金額（キャラの持っている魔力の量に比例して高くなる）をはらうと，少しずつアップしてくれる。魔法を使用すると，ＭＡＧＩＣの青色のバーが，使った魔力のぶんだけ赤くなるが，それは時間と共に回復する。ＳＴＲと同様，ＭＡＧＩＣも地下帝国に入る前に100以上にしておきたい。

●ＦＯＲＴＨ……心の善悪をあらわすパラメータ。悪者を倒すと少しずつ上昇し（ただし，敵を背後から殺すと無効），善人を倒すと一気に低下する。ＦＯＲＴＨの値が低いと，話しかけても情報を教えてくれないし，街で買い物や修業もできない。また，地下帝国内では，

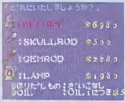
商店カタログ

●寺院

＄3,000の修業料をはらうと，腕力（ＳＴＲ）を上げるための修業を行なってくれる。修業といっても、単なるボクシング・ゲームで，勝つとSTRが少しずつアップする。どうしても勝てないという人は，リターンキーを細かめに押しながら挑戦してみてごらん（Ｘ１版）。

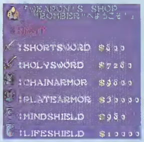
森の街

●なんでも屋“BONBON”



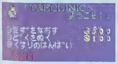
“ＢＯＭＢＥＲ”に置いてないヘルメットからランプまで，さまざまな物を売っている。また，ドロップしてしまったアイテムも，ここで「掘り出し物」として売られている。シーフを倒したときにときどき手に入るサルブなどは，この店に売ってしまうとよい。

●武器商店“BOMBER”



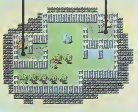
フェアリーランド内でただ１軒，武器と防具を完璧にそろえている店。多少値段は高いが，そこはガマン。ゲーム開始時は，ここでショート・ソードとマインド・シールドを必ず買っておこう。地下帝国に入るまでに，プレート・アーマーとライフ・シールドを買っておきたいものだ。

●T&E CLINIC

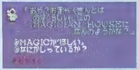


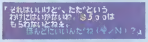
Ｔ＆Ｅ　ＳＯＦＴの支社である（？）病院。ＬＩＦＥの回復や解毒，薬の販売を行なっている。しかし，そのいずれもが魔法で代用できるものなので，魔法さえ使えるようになっていれば，まったく必要のない店だ。

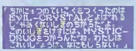
砂漠の街



●魔導師の館







魔力を増やすことができる店。その際に支払う金額は，所有している魔力の量に比例する。また，この店の主人である大魔法使いは，“邪悪な意識”に関する情報を知っているので，金をはらって聞いておくこと。その価格は店に入るたびにちがうから，安いときを見はからうといい。

FORTHの思わぬ使いかたもある。

●EXP……経験値。敵を倒すごとに上昇し，強い敵を倒せばそれだけEXPも多く増える。EXPがある一定の値に達するとキャラのレベルが上昇する。ただし，レベルが高くなると，それだけEXPの増えかたも遅くなる。

●効率のいいEXP＆金のかせぎかた

このゲームを解き終えるためには，レベルをできるだけ上げて，最強の武装をすることが絶対に必要な条件だ。そのためには，モンスターをコツコツと倒して，EXPと金をためていかなければならない。これが実にめんどうくさい作業なので，みなさんに効率のいい方法を３とおり紹介しよう。

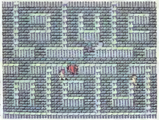
1 ひたすらグールを倒す

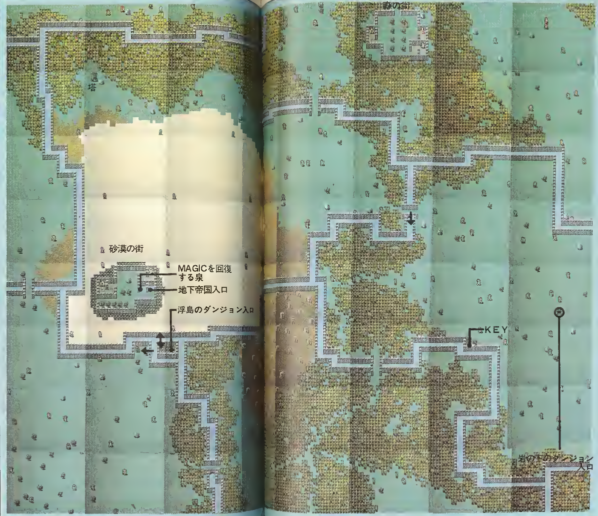
土の中からムクムクとでてくるモンスター，グール。体の半分が土の中に入っているときをねらえば，コイツを倒すことは簡単だ(写真２)。グールを倒すと，約＄20と少しのEXPが得られ，同時にFORTHもアップする。自分のキャラクターにとってマイナス条件はひとつもないので，もっとも確実な方法と言えるだろう。ただし，ブラック・クリスタルには注意するように。

〈写真２〉グールを倒すには半分土の中にいるときをねらえ！

2 タワーの５階でねばる

地上の世界で１番金持ちのモンスターはタワーの５階にいる。そう，青鬼のオークだ(写真３)。コイツの所持金は約＄110でグールの５倍以上。お金をためるんだったら，コイツを倒すのがもっとも手っとり早い。ただし，オークの出現率は非常に低いので，マミー，グールなどもいっしょに倒していくのが効率的だ。また，オークはグールよりも強いので，EXPの上がりかたも少し早い。多少のFORTHの低下には目をつぶってでも，オーク退治をつづけるのが得策だろう。


〈写真３〉地上で一番金持の青鬼のオーク



フェアリーランド

前作にくらべると，とにかく広くなったフェアリーランド。８×８のエリアで構成されていて，マップの上下と左右はそれぞれつながりあっている。写真マップを見てもらえばわかるとおり，川の浮島，くずれた岩のところに迷宮の入口がある。さらに，タワーや砂漠の街にも何度か行ってみる必要がありそうだ。労力を惜しまずに全場面を歩き回ること，これが攻略への第一歩だ。

【手に入るアイテム・情報】
- ●キー
- ●ミスティック・ドラッグ
- ●ブラック・クリスタル(必要なし)

【地下帝国へ入る前に買っておくべきアイテム】
- ●ジェム・ロッド
- ●プレート・アーマー
- ●ライフ・シールド
- ●ヘルメット
- ●ランプ
- ●オイル

決死のウォーム攻撃

砂漠に大量に潜んでいる怪虫，ウォーム(写真４)。コイツはとてつもなく強いのだが，それだけに倒したときに得られる経験値も大きい。キャラクターを早くレベルアップさせたいのなら，ウォームと戦うのをおすすめする。しかし，ウォームは「砂漠の守り神」と呼ばれていることからもわかるように，善のモンスター。殺すと，当然FORTHが激減してしまう。だが，FORTHなんてグールを50匹くらい殺せばすぐに回復できるパラメータだから，多少は無視するくらいの度胸(どきょう)が必要だ。最後にひとつ注意しておくと，ウォームと戦ってダメージを受けたら，すぐに平野へ行ってLIFEを回復させること。くれぐれも無謀（むぼう）な戦いかたはしないように。

〈写真４〉キャラクターのレベルアップにはウォームと戦うのが一番

フェアリーランドのわき役たち

●木

前作では妖精が隠れていたが，今回は根元に宝箱が置いてある。

●岩

ある場所の岩を押しつづけると，岩が割れてダンジョンへの入口が現われる。

●墓石

墓場にたくさんある，十字の刻みこまれた石。これも岩と同じように……。

●TALKモードで情報を集める

FORTHの値がある程度あって，キミのキャラが善人ならば（つまり，FORTHのバーの色が黄色か緑色であるということ），「TALK」モードでいろいろな情報を聞きだすことができる。しかし，話し相手のボンズや騎士たちはチョコマカと動き回っているので，根気が必要だ。能率的に会話がしたいのなら，写真5のように相手をスミに閉じこめてしまえばいいだろう。では，参考までに，会話して得られる情報のいくつかをここに紹介しよう。

- ●キーのひとつは川のそばに
- ●タワーは5Fまで
- ●砂漠の果てには隠された街があるらしい
- ●地下の底深くに巨大な湖がある
- ●デュアル・ダンジョンに注意しろ

〈写真5〉こうやって「TALK」すれば，効率がいいゾ

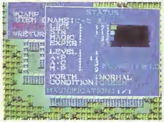
- ●カラー・クリスタルは全部で六つ
- ●クリスタルは元の位置にもどさなくては

— これらの情報の意味がすべてわかったなら，キミが『ハイドライドII』を征服する日も近い。

完全攻略のためのQ&A

Q 最高のキャラクター設定とは？

A 最初にキャラクターに設定した属性値と，ゲームがはじまってからの属性値とは異なる（ゲームがはじまるときにボーナス・ポイントが与えられるから）ので，ここではゲームがはじまった直後の属性値を例にして考えてみよう（写真6）。とにかく「STR：11，MAGIC：09」—これがカンペキ。ここから鍛えはじめれば，STRはなんと126，MAGICは117まで上がるのだ！　ボーナス・ポイントは乱数でふりわけられてしまうので，最高の設定になるまで何度もやり直してみてくれ。



〈写真6〉これが最高のキャラクター設定だ！

Q 砂漠の街はどうすると出現する？

A 広大な砂漠のどこかにあると言われている“砂漠の街”，この街を出現させるためには二つの条件を満たさなければならない。ひとつはブラック・クリスタルを持っていないこと，そしてもうひとつは，墓場で……。ここに載っている墓場の写真（写真7）と，キミのパソコンの画面とをよーくくらべてみてごらん。

〈写真7〉どうかな？何かわかったかな？

Q ミスティック・ドラッグはどこに？

A 意外と見落としてしまいがちなアイテムが，ミスティック・ドラッグという透明人間になるための薬だ。これがないと“邪悪な意識”を倒すことができないので，必ず手に入れておかなければならない。さて，問題はどこにあるかということなのだが，これまた砂漠のどこかにあるとだけ言っておこう（写真8）。SEARCHの魔法があればすぐに見つかるのだろうが……。まあ，“砂漠の街”にダマされないようにすることだ。

ところで，このミスティック・ドラッグは，ゲームの最後でのみ必要となるアイテムなので，手に入れたらすぐになんでも屋“BONBON”に売ってしまうといいかもしれない。なんと＄9,800もの高値で買い取ってくれるから，ライフ・シールドがすぐに買えてしまう。もっとも，買いもどすときには＄50,000もするのだが，ゲームが終わるころには，キミはクサルほどお金を持っているはず。ゲーム・スタート時にお金をためるのがめんどうな人は，この方法を使うといいだろう。

〈写真8〉どこにあるのか？ミスティック・ドラッグ

Q 地下帝国へ行くためには？

〈写真9〉地下帝国への入口は砂漠の街のどこかにある

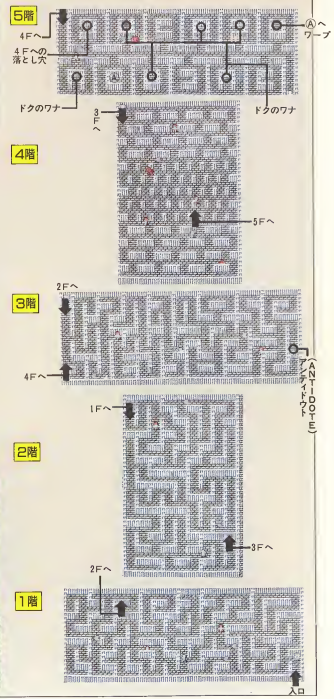
A 地下帝国への入口は，砂漠の街に隠されている（写真9）。ある場所で呪文をとなえることによって，その入口が姿を現わすのだ。手に入れられるすべてのアイテムを集めたら，そこから地下帝国へ降りていくべし。ただし，ブラック・クリスタルを地下帝国へ持ちこむことはできないゾ（地下帝国の中で拾うのなら，話は別だけど……）。

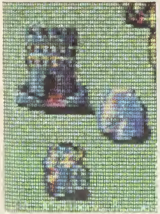
タワー

入口にカギがかかっているが，地上の川のそばにあるKEYで開けることができる。ランプを買ったら，すぐにでもやってきたい場所だ。なぜなら，この塔の5階のどこかに，レーザー・ソードという最強の武器が隠されているからだ。これさえ手に入れれば，武器はこれ以上補強する必要はない。また，5階では，もうひとつたいせつなアイテムが手に入る。

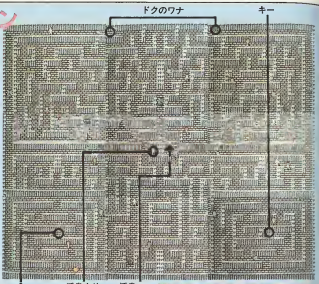
【手に入るアイテム・情報】

- ●レーザー・ソード
- ●キー



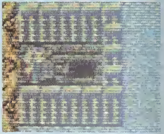


浮島のダンジョン

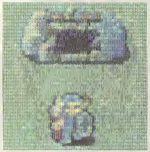


橋から川へ入り，さらに浮島に侵入することによってやってこれるダンジョン。３×３の９エリアで構成されているので，わりに探索(たんさく)しやすい。左下の部屋と右下の部屋に入るためには，ある場所でＫＥＹを使わなければならない。特に左下の部屋では，アザーというモンスターがたいせつなアイテムを隠し持っている。ちなみに，アザーを倒して金とＥＸＰを得たあと，宝箱を開けずにこの部屋からでると，もう１度この部屋にもどってきたときにアザーが復活している！　これを何度もくりかえせば，金とＥＸＰをかせぐことができるゾ。

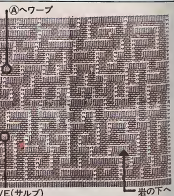
【手に入るアイテム・情報】
- ●グリーン・クリスタル
- ●キー（不要：これを手に入れるためには，キーを一つ使わなければならないから）

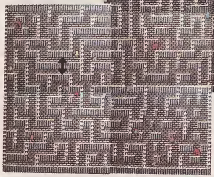


岩の下のダンジョン



【手に入るアイテム・情報】
- ●キー
- ●地下帝国へ行くための呪文





地上である場所の岩を押しつづけていると，入口が現われるダンジョン。10エリアながら，かなり複雑になっていて，ワープを利用したり，壁を通りぬけたりしないと行けない場所が多い。とにかくＳＥＡＲＣＨをしまくって，光る場所をすべてチェックしていこう。

地下帝国編

●とにかくキャラのレベルを上げろ！

ようやく入ることのできた地下帝国，でも，うれしいからって意味もなく歩き回っていてはいけない。地下深くもぐっていくにつれて強い敵がウジャウジャ現われるから，敵の数の少ない地下１階の湖でレベルをできるだけ上げておくのが頭のいい方法だ。つごうのいいことに，この階にはクラーケンという絶好のカモがいる。コイツはこのゲーム中で１，２を争うくらいに強いモンスターなのだが，それだけに倒したときに得られるＥＸＰも大きい。CLOUDの魔法を使ってからレーザー・ソードで攻撃すれば何とか倒せるはずだから，ひたすらクラーケンを倒してＥＸＰかせぎに専念しよう。写真10の場所で戦えば，クラーケンに逃げられずにすむゾ。早く地下２階，３階を見たいという気持ちはわからないでもないが，このゲームではキャラを鍛え上げることのほうが先決なのだ（ボクもレベル17から20まで上げるのに約１日費した）。

〈写真10〉クラーケンと戦う場所

そして，地下帝国でのもうひとつのＥＸＰのかせぎ場所は，バラリスが大量にいる地下５階だ(写真11)。バラリスを倒したときに得られるＥＸＰは，クラーケンのときよりも高い。したがって，バラリスを退治したほうが，レベルの上がりかたが速くなるわけだ。しかし，バラリスはある程度時間がたつとワープして消えてしまい，それまで与えていたはずのダメージがなくなってしまうから，よほど上手な戦いかたをしないと倒すことができない。それに，もちろんＣＬＯＵＤの魔法を使ったあとでないと，攻撃があたってくれない。習うより慣れろ，バラリスを倒すコツは，キミ自身の手で探してみてくれ。

〈写真11〉バラリス攻略は習うより慣れろ

ちなみに，Ｔ＆Ｅの内藤さんから聞いた話によると，レベル15でゲームを解き終えてしまったツワモノがいるそうだ。

●六つのクリスタルを集めろ！

地上で情報をしっかりと集めた人ならばすでにわかっていることであろうが，このゲームのとりあえずの目的は六つのクリスタルを集めることだ。（もっとも，ブラック・クリスタルはいらないかもしれないが……）クリスタルは地下１階をのぞいたすべての階に１個ずつバラまかれている(例外的にグリーン・クリスタルだけ浮島のダンジョンの中に隠されていたが，地下帝国まできた人なら，当然持っているよね)。地下２階より下の階をていねいに探索(たんさく)して，すべてのクリスタルを集めてみてくれ。

そして，すべてのクリスタルが集まったら，いよいよクリスタルの返還を行なわなければならない。クリスタルが元にあった場所とははたしてどこなのか？ ― それは，キ

地下帝国をいろどる謎の物体

●苦悶岩

さわるだけでプレイヤーのＭＡＧＩＣを吸い取ってしまう大岩。一説によると，ゴーレムの死体が固まって岩になったというウワサもある。

●ゴーレムの像

地下５階にズラリと並んでいる石像。カラー・クリスタルは，もともとこの像の中に収納されていたらしい。ゲーム終了のカギを握っている。

●人面石

地下２～３階に大量に配置されていて，さまざまな方向を向いたものがある。ＳＥＡＲＣＨすると，全部が必ず光るのだが，それは本物をゴマかすためであって，ほんとうにしかけのある人面石はたったひとつ。

●悪魔岩

さわるだけでプレイヤーのＦＯＲＴＨを吸い取ってしまう，悪魔のような顔をした岩。デュアル・ダンジョンの象徴でもある。その他にも……。

●ユニコーンの像

これに関してはノーコメント。

ミ自身で探してみてくれ。きっと，精霊がキミをそこへと導いてくれることだろう。

●ブラック・クリスタルの使いかた

持っているだけでコンディションがDARKSIDEになり，LIFEがまったく回復しなくなってしまう — そんなふうに百害あって一利なしと思われていたアイテム，ブラック・クリスタルにも，実は便利な使い道があった!! SEARCHやCLOUDなどの魔法を多用してMAGICが真っ赤になってしまっているときに，ブラック・クリスタルを使う（アイテム・ディスプレイで，ブラック・クリスタル

〈写真12〉マジックを回復するためにはブラック・クリスタルを指定しろ！

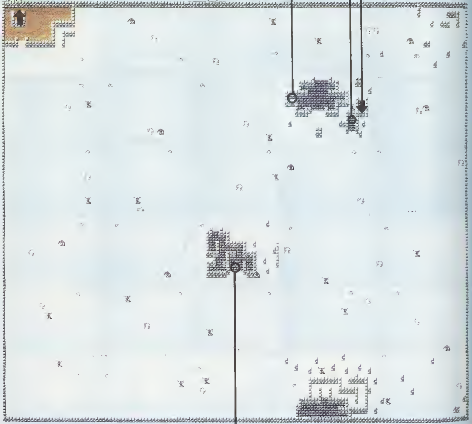
地下1階

5×6のエリアで構成された巨大な湖，これが地下1階の正体だ。クラーケン，ビッグフライなどの絶好の獲物がいるから，せっせとレベルアップにはげもう。ただし，水の中に長い間いるとLIFEが低下してしまうので注意するように。また，右上の陸地には，オイルがわきでている場所がある。キミの所持オイルが180以下のときにここへ行くと，アッという間にオイルを満タンにしてくれるのだ（なんて便利！）。そして，この階の最大の謎は，精霊がどこにいるかということだ。キミも最初のうちは悩んでしまうにちがいない。それもそのはず，精霊にはあるアイテムを持っていないと会うことができないからだ。

それを手に入れてから，もう1度この階にもどってくるしかないだろう。

【手に入るアイテム・情報】

●キー ●精霊



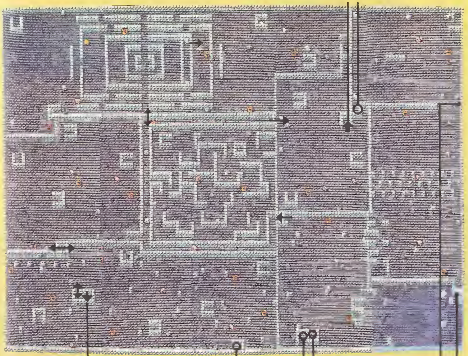
地下2階

この階からいよいよ本格的な地下迷宮がはじまる。ドクの霧が吹きだす場所や，スイッチを押さないと通れない壁などのいろいろなトリックがあるので，心してかかるべし。さて，この階での謎は，左上の閉鎖されたエリア内にどうやって入るかということだろう。ひとことだけアドバイスさせてもらうなら，無理して中へ入ろうとしないほうがいい。もっと地下帝国を立体的に考えてみてくれ。

【手に入るアイテム・情報】

●キー

●パープル・クリスタル



を指定する）と(写真12)，なんとMAGICが一気に回復するのだ！

エッ，ブラック・クリスタルを持っていたら地下帝国へは入れないんじゃないの？と思う人がいるかもしれないが，どっこいブラック・クリスタルは地下4階でちゃんと回収できる。LIFEもMAGICもなくなりそうな緊急の場合や，たくさんの敵を相手にするときに使うといいだろう。ただし，タダでMAGICを回復させてくれるほど世の中アマくはない。MAGICが回復する代償(だいしょう)としてFORTHが減ってしまうのだ。ゆえに，乱用はひかえるべし。

●ジャマな敵は2画面切り替えテクで消せ

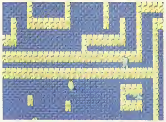
地下4階の迷路を歩いているときに，その行き先にゴーレムなどが現われたりすると，いちいち倒すのがめんどうくさくなってくる場合がある。また，ダメージを受けて地下2階の細い通路を歩いているときに，前方をリザードなどにふさがれてしまうと，致命傷を受けかねない(写真13)。

〈写真13〉ゲッ！逃げ道をふさがれた！

こうしたときに，MAGICやLIFEを減らすことなくジャマな敵を消せる方法を紹介しよう。

このゲームでは，自分が今いる画面の1画面前までは，敵キャラの位置をすべて記憶している。したがって，さっきの写真のような場合に，逆側の画面に1度逃げてから再びもどってきても，敵は同じ位置に残ったままである。ところが，それが2画面前までもどるとどうなるか？ 1画

面前までしか記憶しないようにプログラミングされているから，当然，問題の画面の敵の位置はすべてクリアされてしまうのだ(写真14)。この方法を使えば，無益な殺傷(？)をせずにすむ。たいしたことないように思うかもしれないが，意外に実用性の高いテクなのだ。



《写真14》意外に役立つテクニックだよ

完全攻略のためのQ&A

Q リザードの魔法によって下げられてしまったA・P(アタック・ポイント)は，どうやって回復する？

A 万一，リザードのＳＬＥＥＰを受けてしまうと，キミのキャラの攻撃力はガクンと落とされてしまう（写真15)。そのままで冒険をつづけていくことは，危険きわまりない。マニュアルにそれとなく書いてあるので気づいた人もいると思うが，実は下げられてしまったA・Pを回復する方法があったのだ！（どうすれば回復できるかまでは，マニュアルにも書いてなかったよね)。その方法は，ちょっと一服して……。まあとにかく，マルチ・ウインドゥをいろいろといじくってみてごらん。

〈写真15〉リザードにＳＬＥＥＰを使われてしまった！

〈写真16〉こんどはハーピーのSILENCEをくらった！

Q ハーピーの魔法を防ぐにはどうする？

A 地下４階にいるハーピーは，ＳＩＬＥＮＣＥというとんでもない魔法を使ってくるモンスターだ。この魔法を受けるとキミのＭＡＧＩＣは急激に減り，ＳＥＡＲＣＨさえも使えなくなってしまう(写真16)。この魔法を防ぐ方法はただひとつ，あるアイテムを装備していればよい。リザードの魔法も同じ方法で防げるゾ。

〈写真17〉これがデュアル・ダンジョンの一場面。わかるかな？

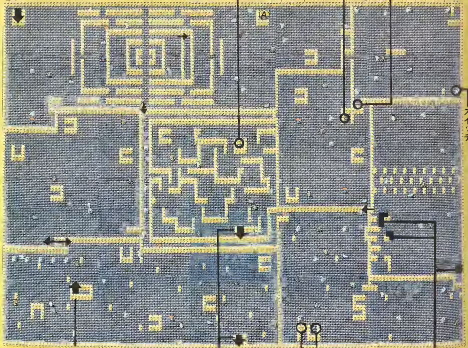
Q デュアル・ダンジョンってなあに？

A 「デュアル・ダンジョン」を直訳すると，「二重の迷宮」となる。ボクは最初てっきり，地下２階と３階が同じ構造だから，これをデュアル・ダンジョンと呼ぶんだろうと思っていたのだが，実はこれにはもっと深い意味があった(写真17)。これについては詳しいヒントは書けないので，キミ自身で謎を解き明かしてみてほしい。

地下3階

地下３階は，地下２階とまったく同じ構造をしている。しかし，トリックの位置だけが変わっているから要注意だ。特に，その場所へ行くと体が動かなくなってしまうワナ（ボクはこれを「トリモチ」と呼んでいる）には気をつけよう。この階でキーとドリーム・スタッフを見つけるのは，かなり骨が折れるゾ。ちなみに，地下４階へ降りる階段は全部で３か所。ＬＩＦＥによゆうがあったら，わざと落とし穴を利用してみるのもいいかもしれない。

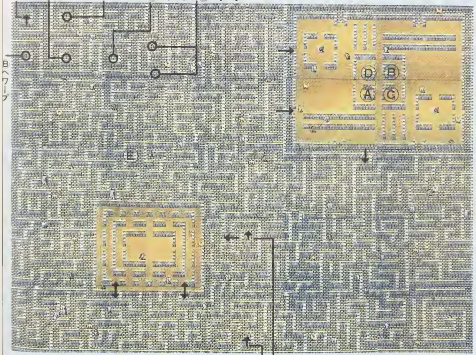
【手に入るアイテム・情報】
- キー
- ゴールド・クリスタル
- ドリーム・スタッフ



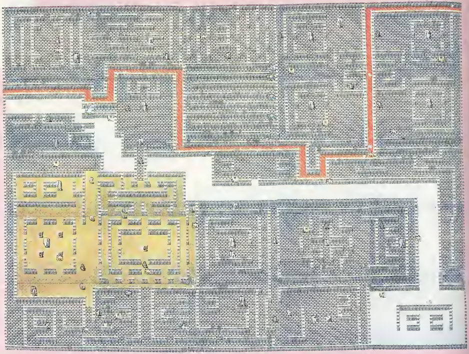
地下4階

地下帝国の中でもっとも複雑な迷宮か，この地下４階。地下３階から降りた位置によっては，Ⓔのワープを使わないと行けない場所もある。この写真マップを見なから，慎重(しんちょう)に進んでいこう。この階には，リザート，ハーピーといった魔法を使用するモンスターが大量にいる。こいつらに魔法を使われてしまったらおしまいだ。ちゃんと，それなりの用意をしてから歩き回るようにするへし。なお，デュアル・ダンジョンへの糸口もこの階にあるゾ。

【手に入るアイテム・情報】
- ブラック・クリスタル
- レッド・クリスタル



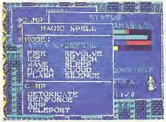
史上初公開／これがデュアル・ダンジョンだ!!



●隠しコマンド大紹介

①画面のハードコピーを取る（PC-8801版）

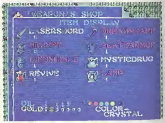
迷宮のマップを自分でつなげてみたいと思っている人などにおすすめのテク。まず，その場面でマルチウインドゥのステータス・ディスプレイにして，マジック・スペルを表示させる（写真18）。この状態で CTRL ＋ GRPH ＋ COPY を同時に押し，そのあとに CTRL ＋ P を押せばOK。これで，画面のハードコピーを取ることができる。（注：ESC／P対応プリンターのみ）。



〈写真18〉マジック・スペルを表示させる

②商店で自分のアイテムを見る（PC-8801版）

商店で買い物中に HELP を押すと，アイテム・ディスプレイを見ることができる（写真19）。これを使えば，自分の持っている残金がわかって，とても便利だ。



〈写真19〉アイテム・ディスプレイを見る

③死んだあと，すぐにデータをロードする（X1版）

いったんキャラが死んでゲーム・オーバーになると，いちいちタイトル画面にもどってからデータをロードしなければならないというのが意外にめんどうだ。X1版では，これを省略してデータをすぐにロードする方法があった。「GAME OVER」の表示がでているとき（写真20）に，ずっとスペース・キーを押しつづけているだけでOK。意外と役に立つテクだヨ。

〈写真20〉X1版でGAME OVER時にスペース・キーを押しつづけると…

だれにでも楽しめるA. RPG。トリック設定もスナオで，入門者にもピッタリ／

トリトーン

ザインソフト

●対応機種

PC-8801シリーズ（5"ディスク）
PC-9801シリーズ（5"ディスク）
PC-6001mkIIシリーズ（テープ，3.5"ディスク）
X1シリーズ（テープ，5"ディスク）
FM-7シリーズ（テープ，3.5"ディスク，5"ディスク）
MZ-2500（3.5"ディスク）
MSX（32K，テープ）

価格：テープ版……4,800円
　　　ディスク版…6,800円

比較的めずらしい横から見たタイプのARPG。主人公のトリトーンが，剣をふったり，マジック・ボールを投げたりして冒険をしていく。ビデオゲームの「ドラゴンバスター」の影響をかなり強く受けていると言っていいだろう。トリックなどもわりとやさしく，アクション・ゲームっぽくプレイすることができるので，ARPGの初心者におすすめできる1作だ。

プロローグ

不気味なほど静かな海に，深い霧につつまれた孤島，ルワンダ島がある。かつてそこは，平和な島であった。しかし，あまりに平和であったがゆえ，突如，妖怪「ベイ・バルーサ」が手下を引きつれ，この島に攻め込んできた。島はあっという間に征服され，人々は地下奥深く閉じこめられてしまった。「ベイ・バルーサ」は，妖怪どもをあちこちに放ち，権力をほしいままにした。

「昔より伝わる五色の妙薬を手にすることができるのなら，あの島に平和をとりもどすことができるのじゃが…」とある老人がつぶやいた。それを聞いたひとりの勇者が立ちあがった。その名は「トリトーン」…。

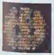
全アイテムカタログ

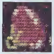
●ローソク
出現方法：マップ（次のページ）のⒶの位置の宝箱の中にある
効用：墓への入口が見える

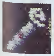
●本
出現方法：メイジを10匹殺す
効用：呪文に対する防御力がアップする

●十字架
出現方法：オークを10匹殺す
効用：墓の地下へ入ることができる

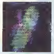
●ダイヤモンド
出現方法：ウェイバーを12匹殺す
効用：火の玉に対する防御力がアップする


●楯No. 1
出現方法：マップのⒷの位置の宝箱の中にある
効用：防御力がアップする

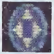

●ルビー
出現方法：ゾンドを10匹殺す
効用：粘液に対する防御力がアップする

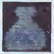

●ロッド
出現方法：マップのCの位置の宝箱の中にある
効用：王室へ導かれる部屋への入口が見える

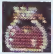
●鍵
出現方法：マップのDの宝箱の中にある
効用：閉じられた部屋が開く

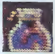

●巻き物
出現方法：マップのEの宝箱の中にある
効用：マジック・ボールを増やす方法がわかる

●剣
出現方法：マップのFの宝箱の中にある
効用：攻撃力がアップする


●楯No 2
出現方法：アークスを15匹殺す
効用：ドラゴンのはく火に対する防御力がアップする

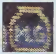

●ツボ
出現方法：ウォームを12匹殺す
効用：マジック・ボールを増やせる


●薬No 1
出現方法：スライムを8匹殺す
効用：走るのが速くなる


●薬No 2
出現方法：マップのGの宝箱の中にある
効用：ジャンプ力がアップする

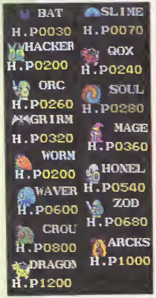
●薬No 3
出現方法：マップのHの宝箱の中にある
効用：剣をふるのが速くなる

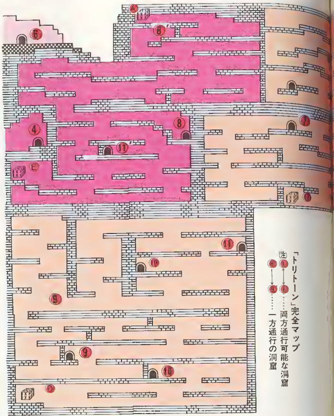
●薬No 4
出現方法：ソウルを10匹殺す
効用：ヒットポイントの回復が速くなる


●薬No 5
出現方法：レベルが1000に達する
効用：魔法を使えるようになる

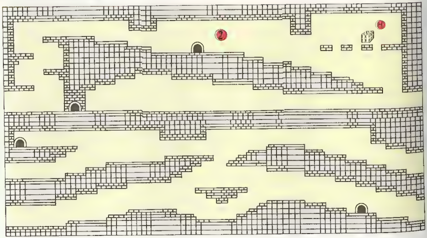
●王冠
出現方法：1度王室の地下に入り，もう1度上の部屋へ行く
効用：ベイバルーサにダメージを与えられる

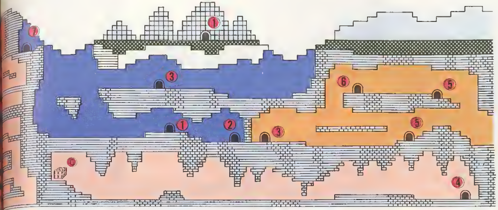
モンスターインフォメーション

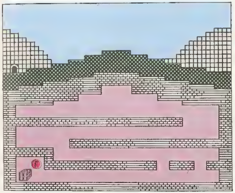


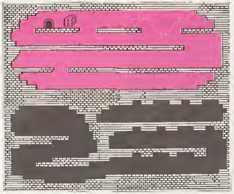


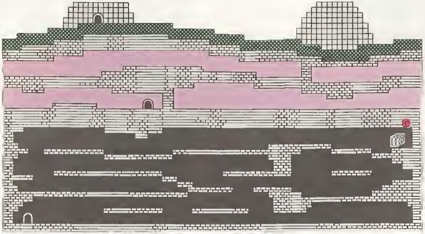
「トリトーン」完全マップ
(注) ❶←→❶……両方通行可能な洞窟
❸→❸……一方通行の洞窟



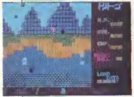






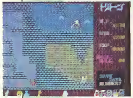


▶操作方法を表示した画面の写真。この動きをカンペキにマスターすることが，キミが最初にやらなければならないことなんだ。



◀ゲーム・スタート直後の画面。上空にはBATが，地底の洞窟にはSLIMEが浮遊している。はじめは，こいつらをやっつけてEXP（経験値）をあげよう。

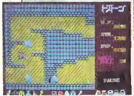
▶ジャンプしながら剣を振ると，なんと敵に2倍のダメージを与えられるのだ。あとのほうの面でも必要になってくるので，必ずマスターすべし／



◀マジック・ホールで敵をやっつけることはできない。なぜなら，マジック・ホールは敵の動きを止めるためにあるからなんだ。数に限りがあるので大切に使おうネ。

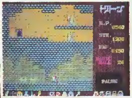
▼どの場所ではどの敵が何匹出現するというのは乱数じゃなくて，あらかじめ設定されたものなんだ。このことを，ゲーム中にどう利用するかは君しだい。

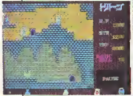
▼トリトーンは弱いっ／　とてつもなく弱いため，敵の攻撃を受けずに怪物をやっつけるという作戦が必要となってくる。ここに写っているのは，その一つだよ。



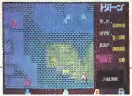
▼ゲッ／　せっかくここまできたのに通れないの？　トリトーンの前には，しゃがまないと通れないような穴しかあいていない。ジャンプをうまく利用しよう。

▼敵が出現する場所というのは決まっているんだ。そこにトリトーンを移動させると，そこから敵を出現しなくさせることもできるわけ。これも重要なテクだゾ。



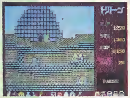


▼トリトーンが宝物を手に入れる手段は二つある。一つは宝箱を開けること。そしてもう一つは，きめられた敵をある数やっつけることなんだ。



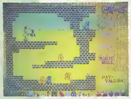
▶WORMにはさまれてしまったトリトーン。こういう場合は無理して敵をやっつけようとしないで，ジャンプを使い安全にかわすことを考えよう。

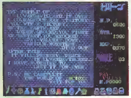
▶MAGEがうろつく迷宮。せっかく新しい洞窟の入り口を見つけたのに入れない。どうやら，あるアイテムを持っていないといけないようだ。左下には宝箱が／



▶ここまでくれば最後の面も近い。しかし，この面は少し考えなければならない。なにせ，つぎの洞窟への入り口が閉じられてしまっているからだ。ひたすらDRAGONを倒すべし。

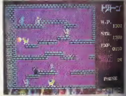
▼そしてつぎの洞窟がここ。じつはここもかなりの難関なんだ。ある岩へマジック・ボールを5発当てればいいのだけど…。この写真は重要なヒントになるぜ／





◀ついにQOXの登場。とはいっても，見かけだけでジツは弱い。あとのほうでは，こいつの親分のようなDRAGONがでてくる。こっちはかなり強いので気をつけて／

◀いくつもの洞窟をぬけると，不気味な場所にでてしまった。緑色の怪物はCROU。巻き物を持っている時にコイツを倒すと…。



▲ついにペイ・バルーサとの対決だ。ペイ・バルーサは左右に動き長い剣を振りまわすので，うかつに近よれそうにない。

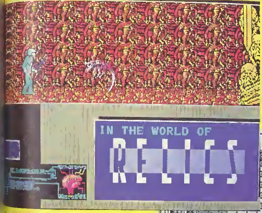
◀心をきめ，ジャンプしてペイ・バルーサのふところへとびこんだトリトーン。両者はお互い大きなダメージを受けた。その瞬間，画面がフラッシュして…。

◀勝った…。メッセージと音楽による感動のエンディング。トリトーンのつぎの作品「シオン(SCION)」についても少し書かれているネ。

第4章

RPG総カタログ

いやー／ あるものですね／ 現在入手可能と思われるロールプレイング・ゲームの総カタログです。前作の「チャレンジ／パソコン・アドベンチャー・ゲーム」では，AVGソフトの総カタログを紹介しているので，2誌合わせると資料としては完ぺきなはずです。キミのRPG&AVGライフに役立ててください。



ASCII ☎03-498-0299

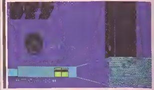
ボコスカウォーズ

50人の兵士を引きつれて、オゴレス王の城へ突入！移動するだけでゲームが進んでいく楽しいＡＲＰＧ。自分のキャラと敵のキャラの性質をつかむことが攻略へのカギだ。
▶PC-8801シリーズ(T/5"FD)，PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD)，PC-6001mkIIシリーズ(T)，FM-7シリーズ(T/3.5"FD)，X1シリーズ(T)，S1(T/5"FD)，ファミリーコンピュータ(ROM)
▶T：3,800円，RDM：5,500円，FD：6,800円

ザイロス

戦略的な要素も加わったSF-RPG。かわいいキャラクターをチョコマカと動かして敵に体当たり！　自分が敵より強ければ勝ち，そうでなければ負け。
▶PC-8801シリーズ(5"FD)
▶6,800円

ザ・ブラックオニキス



ＢＰＳより発売されている同名作品の移植版。
▶PC-6001mkIIシリーズ(T)，MSX (ROM)
▶Ｔ：5,800円，ＲＯＭ：6,800円

ウィザードリィ

アメリカで古典的名作といわれているＲＰＧの移植版。モンスターの作りなど現在のＲＰＧにあたえた影響は大きい。アップル用では，すでに「ウィザードリィIV」まで発売中。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"FD)，ＰＣ-9801シリーズ(5"FD)，ＦＭ-７シリーズ(3.5"FD/5"FD)，Ｘ１シリーズ(5"FD)
▶9,800円

ローグ

もとは大型コンピュータ用に開発されたRPG。自分の進んだ軌跡が画面に表示されるので，マッピングの必要はない。２～３時間で解けるが，やるたびに内容が変わる。
▶PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD/8"FD)
▶12,800円

ザ・スクリーマー

マジカル・ズゥより発売されている同名作品の移植版。
▶PC-9801シリーズ(予定)，Ｘ１シリーズ(予定)
▶7,200円

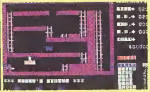
バンダイ ☎03-865-0895

仮面ライダー

キミの目的は，迷宮の地下５階にいるショッカーの首領を倒すこと，それを邪魔してくるのは，もちろんなつかしの怪人たち！　ライダーキックで敵をぶっとばせ！
▶ＦＭ-７シリーズ(Ｔ)
▶4,800円

ボーステック ☎03-407-4191

パラディン



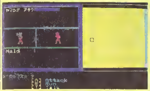
全100面を歩き回って神を倒し，ユリウス姫を救いだせ！　ゲーム開始前とエンディングのときには，なんとPC-88がしゃべる〃　コピーをするとちがったことをしゃべるというのもオモシロイ。
▶PC-8801シリーズ(5"FD)
▶4,800円

レリクス

キャラクターの動きがとてもリアルな作品。なんと，ひとつひとつの関節がすべて動くのだ！　戦闘シーンもアクション・ゲーム以上の迫力！　ＢＧＭはクリスタルキングが担当。
▶PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD)，PC-8801シリーズ(5"FD)，MSX (T)，PC-6001mkIIシリーズ(予定)，PC-8001mkIIシリーズ(予定)，FM-7シリーズ(予定)，X1シリーズ(予定)，MZ-2500(予定)
▶Ｔ：5,800円，　ＦＤ：7,200円

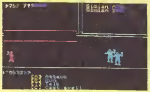
B.P.S. ☎045-421-7421

ザ・ブラックオニキス



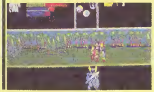
日本のパソコン・ユーザーにRPGのおもしろさを紹介した作品。ウツロの街のブラック・タワーのどこかに隠されているというブラックオニキスを探しだせ！
▶PC-8801シリーズ(T/5"FD)，PC-8801mkII SR専用(5"FD)，PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD)，PC-8001mkII SR(T/5"FD)，FM-7シリーズ(T/3.5"FD/5"FD)，X1シリーズ(T/5"FD)，MZ-2500(3.5"FD)
▶Ｔ：5,800円，ＦＤ：7,800円

ザ・ファイアークリスタル



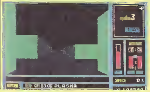
ウツロの街のテンプルの入口が開いた！　その中には，伝説の秘宝ファイアークリスタルが眠っているという。ブラックオニキスのキャラクターをそのまま使える。
▶PC-8801シリーズ(T/5"FD)，PC-8801mkII SR専用(5"FD)，PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD)，FM-7シリーズ(T/3.5"FD/5"FD)，X1シリーズ(T/5"FD)
▶Ｔ：5,800円，ＦＤ：7,800円

ザ・ムーンストーン



ブラックオニキス・シリーズ第３弾。こんどは５人がチームを組んで，外の世界を冒険するアウトドア・タイプ。やはりブラックオニキスのキャラクターを使う。
▶PC-8801シリーズ(T/5"FD)，PC-9801シリーズ(3.5"FD/5"FD)
▶未定

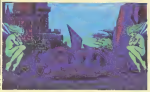
エプシロン3



BPS初のSF-RPG。ロボットを操縦して荒野を歩き回り，敵のマザーコンピュータを破壊せよ！　戦闘モードはリアルタイムになっている。
▶PC-8801シリーズ(5"FD)
▶7,300円

キャリーラボ ☎096-363-0211

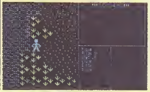
ハイドライド



Ｔ&Ｅ　SOFTより発売されている同名作品の移植版。
▶ＭＺ-2000/2200/2500(Ｔ)
▶4,800円

COMPAC ☎03-375-3401

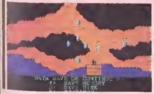
聖剣伝説



「ウルティマII」に似せて作られたRPG。広大な国の中から，４本の聖剣をさがしだせ！　RPG史の初期の作品。
▶PC-8001シリーズ(Ｔ)
▶3,000円

コスモス・コンピュータ ☎03-770-1821

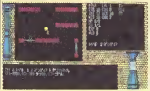
カレイジアス・ペルセウス



ギリシャ神話の世界で，３人の女神と12星座をさがしだせ！　自分の生年月日を登録したり，メモリー・セーブがあったりと機能は豊富。
▶PC-8801シリーズ(T/5"FD)，FM-7シリーズ(T/5"FD)，X1シリーズ(T)，MSX (T/RDM)
▶Ｔ：4,800円，ROM：5,800円，FD：6,800円

CSK

テレンガード



剣と魔法を駆使して，暗い地下牢の中から脱出せよ！　アヴァロンヒル・ゲームからの移植版。オールＢＡＳＩＣ。
▶PC-8801シリーズ(T/5"FD)，PC-8001mkII/SR(T)，FM-7(T)
▶Ｔ：5,200円，ＦＤ：8,800円

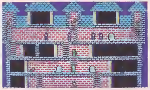
データ・ウェスト ☎06-968-1236

マーベラス

100種類をこえる謎とイベントが組みこまれたＲＰＧ。戦闘シーンは，戦略を立ててから戦わないとなかなか勝てない。しかし，スピードが遅いのがツライ。
▶PC-8801シリーズ(5"FD)，FM-7シリーズ(3.5"FD/5"FD)
▶6,800円

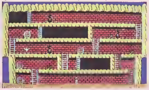
DEMPA ☎03-445-6111

デーモン・クリスタル



デーモン・シャルドが支配する30の屋敷の謎を解き明かし，誘われたお姫様を救いだせ！ 隠れアイテムがたくさんでてくるＡＲＰＧ。「ドルアーガの塔」の影響を強く受けている。
▶PC-8801シリーズ(T/5"FD)，X1シリーズ(T/5"FD)，MZ-1500(QD)，MSX(予定)
▶T：4,000円，QD：4,500円，FD：6,200円

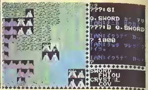
ナイザー（デーモン・クリスタルII）



あの「デーモン・クリスタル」が大幅にパワーアップ！　さまざまなアイテムを使いわけることができるようになった。またもやキミの目的は，お姫様を救いだすことだ。
▶ＭＺ-1500(予定)
▶4,800円

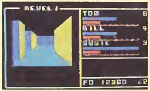
ENIX ☎03-366-4345

パラレルワールド



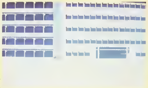
七つの平行世界(パラレル・ワールド）を歩き回り，パラダイスを探せ！登場人物100人，病気100種類などはテープ版として画期的だが，ロード時間が異様に長い。
▶ＰＣ-8801シリーズ(Ｔ)，Ｘ１シリーズ(Ｔ)
▶3,800円

ファランクス



Ｂ.Ｃ.400年，平和な島ゾナにバンパイヤの魔の手がのびる。アテネから派遣された３人の勇者と，バンパイヤそしてドラゴンとの激しい死闘がはじまった。ＭＳＸ初の本格的ＲＰＧ。
▶ＭＳＸ(Ｔ)
▶3,800円

ブレインブレイカー

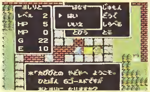


ロボットがいろいろなアイテムを装備して強くなっていく，ＳＦを題材にしたＡＲＰＧ。横スクロール，戦闘シーンなどはアクション・ゲームなみに楽しめる。ＢＧＭはデュラン・デュランの「ユニオン・オブ・ザ・スネイク」！
▶Ｘ１シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)
▶Ｔ：3,800円，ＦＤ：5,600円

地球戦士ライーザ

ＳＦ，ロボット，アニメなどの売れ線要素をすべて取り入れた作品。地球を奪おうとするガルム人を撃破せよ！意外な結末が大反響を呼んだ。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＦＭ-7シリーズ(Ｔ/3 5"ＦＤ)
▶Ｔ：4,800円，ＦＤ：6,400円

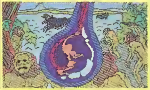
ドラゴン・クエスト



ファミコン史上初の本格的ＲＰＧ。アレフガルドを支配する邪悪な竜の化身を退治することがキミの目的だ。モンスターのデザインは鳥山明氏，シナリオ・ライティングは堀井雄二氏が担当。
▶ファミリーコンピュータ(ＲＯＭ)
▶5,500円

GA夢 ☎03-360-3623

サイキック・シティ

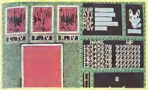


日本で最初に作られたＳＦ-ＲＰＧ。キミの目的は，４種の超能力を駆使して人類の手から仲間のラップ人を助けだすことだ。処理速度が遅いのが残念。
▶ＰＣ-8801シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)，ＦＭ-７シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)
▶Ｔ：3,800円，ＦＤ：5,800円

カレイド・スコープＩ ～７万光年の胞子たち～

突如，惑星ナセルに出現した謎の機械化部隊。彼らを倒すために，コンバット・スーツに乗りこんだ少数の精鋭たちが出撃した。シリーズで共通データを使えるのが特色。
▶ＰＣ-8801シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(予定)，ＦＭ-７シリーズ(Ｔ/3.5"ＦＤ／5"ＦＤ)，Ｘ１シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)，ＭＺ-2500(3.5"ＦＤ)，Ｓ１(Ｔ/5"ＦＤ)
▶Ｔ：7,800円，ＦＤ：9,800円

カレイド・スコープII ～発汗惑星～



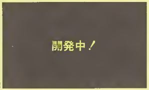
発汗惑星に住むチューガの謎とは？　前作を解き終えなくても，そのキャラクターでプレイすることができ，いきなりこの２作目からプレイすることも可能。
▶ＰＣ-8801シリーズ(予定)

KGD SOFT ☎03-353-7724

コズミック・ソルジャー

美女のアンドロイドを連れて，星々の間を冒険！　帝国の支配を打倒するために処方ファイルを見つけだせ！　オプション・パーツを見つければ，アンドロイドはどんどん機能アップするゾ！
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(3 5"ＦＤ/5"ＦＤ)，ＦＭ-７シリーズ(5"ＦＤ)，Ｘ１シリーズ(5"ＦＤ)，ＭＳＸ２(3.5"ＦＤ)
▶7,800円(ＰＣ98用のみ8,800円)

覇邪の封印



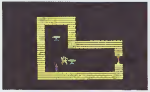
本物のメタル・フィギュアと布製のマップがついてくる異色のＲＰＧ。マップを見ながらでないと，ゲームは解けない。
▶ＰＣ-8801シリーズ(予定)，ＰＣ-9801シリーズ(予定)，Ｘ１シリーズ(予定)

KOEI ☎044-61-6861

ドラゴン&プリンセス

ドラゴンにさらわれてしまったお姫様を救いだせ！　アドベンチャー的要素も加わった，初期のＲＰＧ。ほとんどが文字だけで進行していく。
▶ＰＣ-8801シリーズ(Ｔ)，ＦＭ-７シリーズ(Ｔ)
▶4,500円

クフ王の秘密



ピラミッドの中を歩き回って，クフ王の財宝を見つけだすことがキミの目的。すべての動作がワンキーで操作できるのがユニーク。食料，タイムなどの要素もあり。
▶ＰＣ-8801シリーズ(Ｔ)，ＰＣ- 8001シリーズ(Ｔ)，ＦＭ-７シリーズ(Ｔ)
▶4,500円

剣と魔法

舞台は中世，剣と魔法の世界。キミがそこで見たものとは？　初期の作品なだけあって，グラフィックが荒い。
▶ＰＣ-8801シリーズ(Ｔ)，ＰＣ-8001シリーズ(Ｔ)，ＦＭ-７シリーズ(Ｔ)
▶4,500円

ダンジョン

ダンジョン島の地下のどこかにあるといわれている理想郷の入口を探せ！　とにかく広大な地下迷宮が売りもののＲＰＧ。しかし，アイテムがほとんどないために,ゲームはかなり単調。
▶ＰＣ-8801シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)，ＰＣ-8001シリーズ(Ｔ)，ＦＭ-７シリーズ(Ｔ/3.5"ＦＤ/５"ＦＤ)
▶Ｔ：5,200円，ＦＤ：7,800円

団地妻の誘惑

ストロベリーポルノシリーズ第１弾。キミは避妊具のセールスマン。売り上げを伸ばすためには，あの手この手を使って…。
▶ＰＣ-8801シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(5"ＦＤ/8"ＦＤ)，ＦＭ-７シリーズ(Ｔ/3.5"ＦＤ)，Ｘ１シリーズ(Ｔ/3"ＦＤ)，ＭＳＸ(Ｔ/3.5"ＦＤ)
▶Ｔ：4,800円，ＦＤ：6,800円(ＰＣ―98用8"ＦＤのみ7,800円)

アクシオム

典型的な迷宮探索型のＲＰＧ。５人のパーティで地下７階にもわたる広大な迷宮を冒険し，悪の大王アルガルドを退治せよ！
▶ＰＣ-8801シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)
▶Ｔ：4,800円，ＦＤ：7,800円

レーベンプロ ☎03-485-8077
LOGIN SOFT ☎03-498-0299

タイム・エンパイア

タイム・パトロール隊員であるキミは，日本の江戸時代へワープした。そこで，世界征服をもくろむ時間帝国の野望を打ちくだかねばならない。会話はマンガのフキダシ風に表示。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)
▶7,800円

LAST WAR

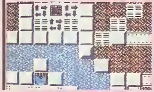
レーベンプロ・シナリオコンテストの入賞作品。50以上のキャラクターが広大なマップ上を歩き回る。さすがにストーリーはバツグン！
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(予定)，Ｘ１シリーズ(5"ＦＤ)，ＦＭ-7シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)
▶6,500円

英雄ヤマトタケル

同名小説をもとにして作られたＲＰＧ。平野を立体的に見た画面構成は新しく，戦闘モードはアクション・ゲーム仕立てになっている。メッセージはすべて漢字・ひらがな表示。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)
▶6,800円

マジカル・ズゥ ☎0488-86-5299
マイクロキャビン ☎0593-51-6482

アウトロイド



ロボット社会アウトロイドで，キミに迫る50種以上のロボットとトラップ。はたして，敵基地はどこに？　グラフィックの悪さをうまくカバーしている。
▶ＭＳＸ(Ｔ)，Ｘ１シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)
▶Ｔ：4,800円，ＦＤ：5,800円

ザ・スクリーマー

ドロドロとしたモンスター，美しい迷宮画面の超高速処理などが話題を呼んだ作品。スクリーマーたちは，賞金と名声を求めて狂った遺伝子工学研究所ＢＩＡＳにむかう。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)
▶7,200円

リザード

クリスタルソフトより発売されている同名作品の移植版。
▶ＦＭ-７シリーズ(Ｔ)，ＭＳＸ(Ｔ)
▶4,800円

マイクロネット ☎011-561-1370
日本ファルコム ☎0425-27-4121

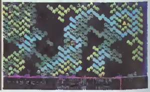
ギャルっぽくらぶ
～キャンパス編～

女の子をナンパして，モテるBoyをめざせ！女ゴコロをうまくプログラム化。キャンパスＲＰＧという発想は新しい。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(5"ＦＤ)，ＦＭ-77/ＡＶ(3.5"ＦＤ)
▶6,800円

ヘリコイド

いくつかのワールドを歩き回ってある物を集めるＡＲＰＧ。ある条件を満たすとジャンプ力が上がったり，体力が増えたり，と謎は深い。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＦＭ-７シリーズ(5"ＦＤ)
▶6,800円

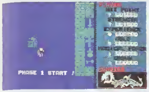
ぱのらま島



ファルコムのＲＰＧデビュー作。ぱのらま島に潜む強大な悪魔とは？　昼と夜とでは地形がちがったり，アニメっぽいグラフィック・モードがあったりと新しいアイデアを導入。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)
▶9,500円

日本マイコン販売 ☎03-366-3274

ドラゴン・スレイヤー

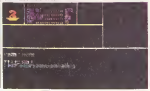


パソコン界に一大センセーションを巻き起こしたＡＲＰＧ。ドラゴンを退治して四つの王冠を集めろ！　パロディのキャラクターやいろいろな裏テクが話題になった。
▶ＰＣ-8801シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)，ＰＣ-8001ｍｋⅡＳＲ(Ｔ/5"ＦＤ)，ＦＭ-7シリーズ(Ｔ/3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)，Ｘ１シリーズ(Ｔ/3"ＦＤ/5"ＦＤ)
▶Ｔ：4,800円(Ｘ１のみ5,900円)，ＦＤ：7,200円

ザナドゥ

ドラゴンスレイヤーの続編。とはいうものの，ゲームのおもしろさは数十倍にパワー・アップ！　全10面を旅して，キング・ドラゴンを倒せ！　文句なしにＡＲＰＧの最高峰。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"FD)，ＰＣ-8801ｍｋⅡＳＲ専用(5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ/8"ＦＤ)，ＰＣ-8001ｍｋⅡＳＲ(5"ＦＤ)，Ｘ１シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)，ＦＭ-7シリーズ(予定)
▶Ｔ：6,800円，ＦＤ：7,800円

バウンドット
(地底世界編)



地底深くに沈んだ城のナゾを解け！『ウィザードリィ』をもとにして作られてはいるものの，オールＢＡＳＩＣのため処理速度がめちゃくちゃ遅い。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(5"ＦＤ)
▶7,800円

任天堂 ☎075-541-6113
パック・イン・ビデオ ☎03-571-6734

ポイボス

クラーネ星人に破壊された母星を再興するために，ポイボス人たちは旅にでた。シリーズものになっている(？)ＲＰＧ。
▶PC-8801シリーズ(Ｔ)，FM-7シリーズ(Ｔ)
▶生産中止

ゼルダの伝説

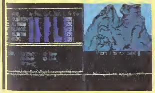
ファミコン・ディスク用ゲーム第１弾。八つのトライフォースのかけらを集めて大魔王ガノンを倒せ！　アクション・ゲームの腕もかなり要求される。
▶ファミリーコンピュータ(ＦＤ)
▶2,600円

ランボー

戦闘状況に応じてナイフからロケット砲まで５種類の武器を使い分け，敵陣を撃破せよ！アクション・ゲーム的要素が非常に強いＡＲＰＧ。
▶ＭＳＸ(ＲＯＭ)，ＰＣ-8801シリーズ(予定)，ファミリーコンピュータ(予定)
Ｘ１シリーズ(予定)
▶5,800円

ポリシー ☎06-261-4334
ランダムハウス ☎0298-42-1307

ワイヤード2



地上と地下迷宮が舞台の典型的なＲＰＧ。５人でパーティを組んで，迷宮内を冒険する。処理速度が異様に遅いのが残念。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(5"ＦＤ)，ＦＭ-7シリーズ(Ｔ/3.5"ＦＤ／5"ＦＤ)
▶Ｔ：5,000円，ＦＤ：8,000円

エンジェル

時は1998年，３人の少女たちが地球を救うために集められた。彼女たちは地球が戦場になる前に少女戦隊"エンジェル"にならなければいけない。美少女が主人公のＲＰＧ。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)
▶7,800円

リグラス

ミリア人とガルト人の混血である少年メイは種族の秘密を握る鍵「ベルジュナ」を求めて旅にでる。フルカラーの横スクロール，マンガのようなフキダシが特徴。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，Ｘ１シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)，ＦＭ-７シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(予定)
▶Ｔ：4,800円，ＦＤ：6,800円

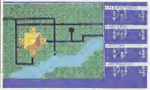
リバーヒルソフト ☎092-771-3217

リザード

クリスタルソフトより発売されている同名作品の移植版。
▶ＰＣ-8801シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)，ＰＣ-8001ｍｋⅡＳＲ専用(Ｔ)
▶Ｔ：4,800円，ＦＤ：6,800円

スタークラフト ☎03-988-2988

アマゾン学術探険

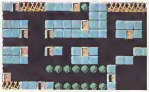


ペンギン社のグラフィックＲＰＧの移植版。アマゾンを旅して，幻の古代都市"カ"を探しだせ！　マップが画面に表示されるので，初心者でも手軽に楽しめる。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)，ＦＭ-７シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)
▶2,800円

アリババ

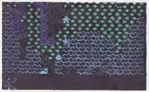
盗賊にさらわれたお姫様を救いだせ！　何人ものキャラクターを一度に使ってプレイすることが可能。最大でなんと128人！
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)，ＦＭ-７シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)
▶2,800円

上海



犯罪都市，上海に不時着したスペース・シャトルから，極秘物資を盗みだせ！　テンキーですべてのコマンドが選べるので操作性はいい。スタークラフト初のオリジナルＲＰＧ。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)，ＦＭ-７シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)
▶6,800円

ウルティマⅡ

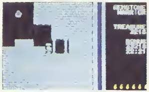


アメリカで大ヒットを飛ばしたコンピュータＲＰＧの移植版。タイムドアを使っていろいろな時代をわたり歩き，ミナクスを倒せ！　原作に忠実に移植されている。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)，ＦＭ-7シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)
▶14,800円

ウルティマⅢ

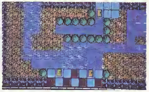
ウィザードリィ・シリーズとともにアメリカＲＰＧ界を２分する人気を誇るウルティマシリーズの第３弾。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)，ＦＭ-７シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)
▶12,800円

ジェムストーン・ウォーリア



戦略ゲームで有名なアメリカのＳＳＩ社からの移植版。洞窟の中にちらばった五つのジェムストーンのかけらを見つけだすことがキミの目的だ。アメリカのＡＲＰＧが日本にお目見えするのは，これがはじめて。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)，ＦＭ-7シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)
▶6,800円

九竜島



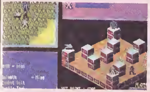
上海の続編が早くも登場！
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)，ＦＭ-７シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)
▶4,800円

スクウェア ☎03-545-3511

ドラゴン・スレイヤー

日本ファルコムより発売されている同名作品の移植版。
▶ＰＣ-9801シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)，ＭＳＸ(ＲＤＭ)
▶ＲＤＭ：5,200円，ＦＤ：7,200円

ジェネシス



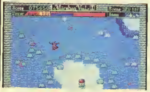
核戦争の数百年後，地球上の陸地は大きく姿を変え，その大半は砂漠化していた。しかし，人類はロボットや戦車を使い，今なお争いつづけていた…。３Ｄ立体戦闘モードがユニーク。
▶ＰＣ-9801シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)
▶5,800円

ブラスティー

本格的アニメーションを取り入れた史上空前の話題作。クルーズチェイサー"ブラスティー"に乗りこんで，反乱分子を撃滅せよ！　キャラクター・デザインは日本サンライズが担当。
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)，ＦＭ-７シリーズ(5"ＦＤ)，Ｘ１シリーズ(5"ＦＤ)
▶7,900円

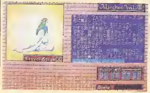
システムサコム ☎03-635-5145

メルヘン・ヴェールⅠ



美しいグラフィックとよく練られたストーリーが売りもののＡＲＰＧの傑作。ゲーム・バランスも非常に良く，全８面にわたるステージはけっしてプレイヤーを飽きさせない。
▶ＰＣ-9801シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ/8"FD)，ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＰＣ-8801ｍｋⅡＳＲ専用版(5"ＦＤ)，Ｘ１シリーズ(5"ＦＤ)，ＭＺ-2500(3.5"ＦＤ)
▶7,900円

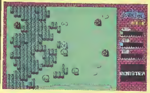
メルヘン・ヴェールⅡ



メルヘン・ヴェール３部作の２作目。はたして，王子はヴェールから人間にもどることができるのだろうか？
▶ＰＣ-　9801シリーズ/ＰＣ-8801ＳＲシリーズ
▶ＰＣ-8801/ｍｋⅡ，ＭＺ-2500×1，ＦＭ-7/77，ＭＳ×2(予定)

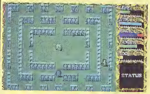
T&E SOFT ☎052-773-7770

ハイドライドⅠ



ＡＲＰＧという新分野を確立した85年度№１のヒット作。数々のアイテムを手に入れて，大魔王バラリスの手からアン王女を救いだすことがキミの目的だ。
▶ＰＣ-8801シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)，ＰＣ-9801シリーズ(3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)，ＰＣ-6001ｍｋⅡシリーズ(Ｔ/3.5"ＦＤ)，ＦＭ-７シリーズ(Ｔ/3.5"ＦＤ)，Ｘ１シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)，MSX(Ｔ/ＲＤＭ)，ＭＳＸ２(Ｔ/3.5"ＦＤ)
▶Ｔ：4,800円，ＲＤＭ　5,800円，ＦＤ：6,800円

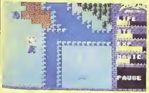
ハイドライドⅡ



フェアリーランドの地下深くに邪悪な"意識"が芽ばえた，はたして，その正体は？魔法・会話、心などの新要素を導入。マップの広さは前作の約６倍！
▶ＰＣ-8801シリーズ(5"ＦＤ)，ＦＭ-7シリーズ(Ｔ/3.5"ＦＤ/5"ＦＤ)，Ｘ１シリーズ(Ｔ/5"ＦＤ)
▶Ｔ：4,800円，ＦＤ：6,800円

TOEMILAND ☎03-587-9145

ハイドライド・スペシャル



Ｔ＆Ｅ　SDFTより発売されている「ハイドライド」の移植版。魔法という新しい要素が加わっている。
▶ファミリーコンピュータ(ＲＯＭ)
▶4,900円

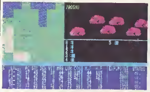
東宝 ☎[illegible]

ルパン３世・カリオストロの城

大人気のアニメ映画をＲＰＧ化。ルパンが城の中へ潜入し，峰不二子に出会うまでの部分をストーリーに忠実に再現している。ただ美しいグラフィックが最初だけなのが残念。
▶PC-8801シリーズ(5"FD)，FM-7シリーズ(T/5"FD)
▶Ｔ：4,800円，FD：7,800円

ウィンキーソフト ☎06-372-8566

アークスロード



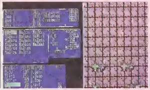
ようこそ剣と魔法の島アークスへ。永遠の都ダイオロスより来たる勇者たちよ，そなたたちの力でこのアークスの暗雲を晴らしたまえ！　モンスターのグラフィックが非常に美しい。
▶PC-8801シリーズ(5"FD)，PC-9801シリーズ(5"FD)，FM-7シリーズ(3.5"FD/5"FD)
▶7,800円

クリスタルソフト ☎06-326-8150

ロストパワー

かつて魔界の王だったタイザーは，その力と肉体を奪い取られ，地下に幽閉されてしまった。はたして，タイザーは王の座を奪還できるか？
▶PC-8801シリーズ(予定)
▶7,800円

ファンタジアン



5人のパーティで迷宮を冒険する正統派RPG。マジック・アイテムの多さにはただただ脱帽。ウルティマ風の戦闘モードもグッド。
▶PC-8801シリーズ(T/5"FD)，PC-9801シリーズ(3.5"D/5"FD)，PC-8001mkIISR(T)，X1シリーズ(T/3"FD/5"FD)
▶T：5,800円，FD：7,800円

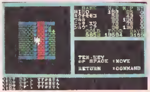
リザード

大魔王リザードに奪われてしまった「真実の書」を取りもどせ！　20×20の迷宮が10階だて，とマップはやや広いが，全体的にやさしく初心者向き。
▶PC-6001mkII/SR（T），X1シリーズ(T/3"FD/5"FD)，MZ-2500(3.5"FD)，S1(T/5"FD)
▶T：4,800円，FD：6,800円

夢幻の心臓

日本RPG界の古典的名作。キミは戦場で殺され，天国でも地獄でもない夢幻界というところへやってきた。生き返るためには，３万日以内に「夢幻の心臓」を見つけださなければならない。
▶PC-8801シリーズ(5"FD)，PC-9801シリーズ(5"FD)，MZ-2500(3.5"FD)，JXシリーズ(5"FD)
▶8,800円

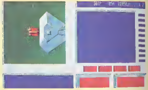
夢幻の心臓II



生き返った勇士は，エルダーアインの地の危機を救うために，暗黒の王子を倒す旅にでた。シナリオがすばらしい，本格的なファンタジーRPG。
▶PC-8801シリーズ(5"FD)，X1シリーズ(5"FD)
▶7,800円

YNS

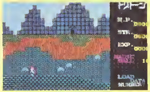
ザ・フォートリス



パーツを取って，ロボットをパワーアップ！　エネルギー・パックを取ったり，修理工場を利用したりしてゲームは進行していく。敵のデータがすべて表示されているのはコッている。
▶PC-8801シリーズ(5"FD)
▶8,700円

ザインソフト ☎0794-31-7453

トリトーン



ルワンダ島を支配する悪魔ベイ・バルーサを倒せ！　豊富なアイテム，剣を振る主人公，画面切りかえ方式などARPGのおいしいエッセンスを集めた作品。
▶PC-8801シリーズ(5"FD)，PC-9801シリーズ(5"FD)，PC-6001mkIIシリーズ(T/3.5"FD)，FM-7シリーズ(T/3.5"FD/5"FD)，X1シリーズ(T/5"FD)，MZ-2500(3.5"FD)，MSX(T)
▶T：4,800円，FD：6,800円

シオン

平和だったシオンの島は，悪の魔王サン・ガールの手によって滅亡の危機にひんしていた。はたして，サン・ガールの野望を打ちくだけるか？　マルチ・パーティ制を導入。
▶PC-8801シリーズ(5"FD)，FM-77シリーズ(3.5"FD)，PC-9801シリーズ(予定)，X1シリーズ(予定)
▶6,800円

アラモ

死に絶えた惑星上をキミがうろつく物語。MSX版"砂の惑星"とも言われている。アクション性が非常に高い。
▶MSX(ROM)
▶5,800円

第5章

特別寄稿 ソフトウェア制作現場からのレポート

T&E SOFT アミューズメント・チーム リーダー 内藤時浩

RPGはこうして創られる

1985年12月。ついに発売され，予想どおりに，ソフトウェア・ランキングのトップの座を走り続けたRPG "ハイドライドII" の制作にまつわるお話しを，開発のリーダー内藤時浩さんに特別寄稿していただきました。

約１年にわたる苦闘により完成・発売にこぎつけるまでの苦労，プログラム・テクニックの一端などが語られた，興味深い内容です。

ハイドライドI 開発途中で

昭和60年２月なかば

それは，年が明けて間もない，ある夕暮れときの，お手紙整理中のできごとでした。

筆者こと私，内藤は，PC－6001mkII版のハイドライドI（新作と前作を混同しないよう，あえて前作のことを，「ハイドライドI」と呼びます。）の制作も，ほぼ完成の見通しがついて，息抜きに楽しくユーザーのみなさんからの手紙を整理していました。

そんなとき，誰かが突然，『ハイドライドIIの要望が多いなあ。内藤くん，作ったら!?』とひとこと。

（うっ，う～む，この野郎，どうせ他人ごとだと思って，恐ろしいことを平気で言いやがるなあ。ふ～んだ）

いつも，こんな調子で言葉だけで終わるはずだったのですが，この日はちょっとようすが違っていたのです。その会話を社長が聞いていたから，さあ大変!!

『有名になれるよ。』とか，『ヒットチャート上昇間違いなし!!』などと，しきりにおだてるのです。

根本的に，同じ開発部の吉川くん[※1]同様，軽い点でも定評がある私なので，ついつい，『そっ，そっかなあ？』と，ツノ気を見せてしまったのが，最大の敗因でした。

結局は，P6版ハイドライドIが完成して，すぐに休む間もなくハイドライドIIの開発がはじまったのです。すべてはキミたちユーザーからの手紙でスタートしたんだぞ。え～ん（と，うれしい悲鳴をあげている!!）

※１吉川くんとは
開発部教育用ソフトウエア制作（CAI）チームのリーダーを努める。その意志薄弱と軟弱さにかけては，彼の右にでる者はいないとさえ言われるほどの軟派である。

■アミューズメントチームの面々
まずはリーダーこと，T＆EマガジンではN13こと，内藤時浩(23歳)。一時，超変態感染兵器と呼ばれたことがある。こいつに触れてはいけない。こいつに触れることは変態を意味する。少々特異体質らしくって，毎日ディスプレイとにらめっこしているにもかかわらず，ぜんぜん視力が落ちない。(それでも，ハイドライドII完成後は若干落ちているかもしれませんね。)今年(昭和61年)は，再び，どのジャンルにも属さないようなゲームを作りたいと思っている。

お次は突撃隊員こと，Mjaneくんこと，守美克師（20歳)。彼も一時，歩く変態熱核融合炉と異名をとったことがある。こいつは燃える男である。食事をすると，メラメラとからだ全体が熱くなってくるのだ。最近では，X1版ハイドライドIIの移植作業も順調に進んでいるので体調がいいようだ。自分だけのオリジナル・ゲームを作ってみたいとのことであった。

最後に控えしは，BB弾こと，お〜たくんこと，太田真一(22を自称しているが実際は26歳)。彼には，過去，なぜかへんな異名はつかなかった。きっと，影が薄いのだろう。最近は，FM−7の移植作業でどっぷりとハマチの泥沼にはまっている。「わたしゃ疲れた。はははっ，温泉へ湯治に行きたい。」などとオジンくさいことを言っている。

おっと，番外としてデザイン部の三浦かよ子(25歳らしい)。開発部における紅一点としての役割りを全然はたさない，へんな女の子である（女の子と言えるか？)。彼女に関しては，ぼくが紹介文を書くと過激になりそうだから，本人の弁を少々書いておこう。「お人形を抱いて眠りたい。ジュモー!!」なんのこっちゃ!?

アミューズメント・チーム結成

3月

さて，通常我々開発員が新しいゲームを制作するときは，開発仕様書なるものを書くのが，たてまえ（実際に仕様書を書く人間は私1人という噂がチラホラ）になっています。ところがハイドライドIIに関しては，いっさい仕様書はなし。このゲームの制作に関して，開発部としての指示はなく，特殊な存在のグループとして，アミューズメント・チームなるものが発足・結成されたのです。

これは，ハイドライドに関しては知りつくしているであろう，ハイドライドIの移植3人組を，そのままハイドライドIIの開発専属部隊として配置したに過ぎません。俺たちのことを，変態トリオと人は呼ぶ。

ところでかんじんのキャラクター・デザインですが，これは前作と雰囲気を変えるという意味からも，専属のデザイナーに作らせたほうがよいということになりました。不気味なキャラクターならまかせとけ！の不気味大好き少女(?)麦畑耕生（本名三浦かよ子）のデザインにほとんどお任かせしたのです。おかげでゲームが進むと，だんだんとデザインが不気味に変化していくようになりました（ちなみに地上のキャラは私のデザインなんだよ)。

基本コンセプトの決定

3月〜4月

ゲームを作る前に，基本的なコンセプトをきめることにしました。いわば，ゲームの「売り」になる部分の基本的な構想の決定とでもいうんでしょうか。とにかく，ゲームの核となる，大切な部分になることは確かです。いろいろとメンバー全員で話しあいをした結果，おおまかに次の3点がきまりました。

●前作をはるかに上回る広大なマップ

ハイドライドIで多かったのが，マップが狭いという意見でした。これはいかん，ということでMSXに移植したときのマップデータ圧縮技術を使って，マップを格段に広くすることにしました。思えばこれがハマチの前兆だったんだな。

●本格的RPGに負けないパラメータ群

ハイドライドは，その手軽さゆえにRPGの基本的要素しか盛り込んでいません。しかし，これが不満な人もけっこういるようです。そこで，本格的RPGと比較しても，優るとも劣らないゲーム内容にしようということにしました。さらに，独自のパラメータとして，“FORTH”という，心のパラメータも設けました。

●ユーザーからの意見・希望はできるかぎり取り入れる

ハイドライドを発表後，予想以上の反響をいただきました。ユーザーのキミたちからの手紙も，それまでの数倍以上と膨大な数になり，我々開発員はさらにうれしい悲鳴をあげたものです。

ユーザーの数が多ければ多いほど，その要望は多種多様になってきます。

ゲームのスピードが早過ぎると怒る人。遅いと嘆く人。同じゲームでこれほど感じかたの違いがあるとは思いもしなかったことです。

そこで，ハイドライドIで指摘された問題点は，すべて取り入れ，または克服(こくふく)することにしました。さきほどのスピードの早い遅いは，ゲーム・スピードの切り換え機能を付けることで解決しています。前記のマップもキミたちからの要望の一つです。

ストーリーと操作性と画面構成と…

4月後半

まずはじめに困ってしまったのが，前作とのつながりをどうするかでした。ハイドライドIは，最初の構想ではIIを制作する気がなかったので，そのシナリオのみで完結するようにできています。これをIIにするとなると，シナリオにムリが生じてきます。いっそのこと，ハイドライドという名前を使わずに，ARPG（アクティブ・ロールプレイングゲーム）としての新作としようか，などと大論争となったのです。最終的に，続編という形をとるならばハイドライドIIとするべし，の鶴の一声で決定しました。

ただ，ストーリーはこの段階ではおおまかにしかきめずに，プログラミングがある程度進行してから，完全な形をとるようにしました。これは，ストーリーに固執(こしゅう)するあまり，ゲーム性が低下するのを防ぐためです。つぎは操作性の問題です。ハイドライドIIでは，従来の4方向移動とATTACK／DEFEND切り換えに加えて，マルチウインドウの操作，TALK（トーク：会話のことです）モードの新設，魔法の使用など，数多くの操作が必要になっていますが，ARPGと名乗るからには簡単なキー操作でなければいけません。

いろいろ考えたあげく，パソコンにある便利なキー，そう，ファンクション・キーを魔法の使用キーにしました。これならば，好きなときに好きな魔法を，すぐに選んで使うことができると考えたのです。TALKモードへの切り換えは，テンキーの0を専用の選択キーとしました。これは，ATTACK/DEFEND切り換えと混同して使用することがないようにとの配慮からです。

そして最後に画面構成を考えました。ARPGとして素早い動きをさせるためには，各種の必要最低限のパラメータを，瞬時に読み取らせる工夫がいります。ここは前作同様，パーメータで表現することにしましたが，かんじんなタイトル・ロゴを入れるスペースがありません。無理してでも入れたかったのですが，それによってゲーム性がそこなわれるのを恐れて，あえてメーターだけの画面としました。

ITEMも前作の2倍と多くなったため，画面上に表示しきれなくなってしまいましたが，これは，ゲーム画面上にウインドウを開いて，その中で表示するようにしました。これにより，最下段が1行分空いて，ゲーム画面が広くなったのです。

キャラクターデザイン始まる

4月〜5月

キャラクター・デザインは，4月〜5月間に制作していきました。人間型キャラは可愛らしく，怪物型キャラはおどろおどろしくと，デザインの方向性をきめて，それぞれ得意な分野のデザインを手掛けました。

三浦女史には，マップ上のキャラデザイン（たとえば，森の樹とか，砂漠の砂とか…）をはじめてもらいました。私は何をしていたかといえば，まずは登場キャラの選択・設定をしていたんですよ。

30種類以上にもなるキャラクターの設定をすませてからは，人間型キャラのデザインです。PLAYERのキャラデザインをきめるにあたっては，前作の

JIMくんにどことなく似てるような，前作の面影を残すように努めました。よく見ると，ハイドライドＩのJIMくんがだいたい２等身だったのに対して，ハイドライドIIの主人公は3等身ですね。

このデザインには，まるまる１か月近くもかかってしまいました。ＰＬＡＹＥＲキャラのデザインが予想以上にめんどうて，(全部て 216 パターンにも及ぶ巨大な物です）おかげて当初の予定よりも，大幅にディスケット内部のメモリーを使ってしまいました。

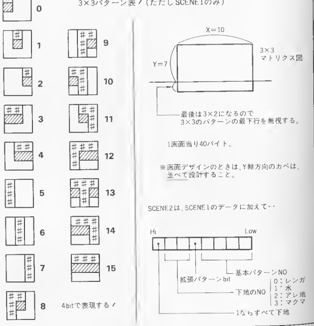
そのころ，三浦女史担当の怪物型キャラ・デザインも，かなり難航していました。参考にした本は，Advanced Dungeons & Dragons®「ＭＯＮＳＴＥＲ ＭＡＮＵＡＬ」ですが，これが完全な輸入本て，英語が読めない開発員は目をまるくしたものです。このなかから簡単な挿絵(さし)が入っているモンスターをセレクト。三浦女史がそれらをＴ＆Ｅ風にアレンジしたのです。そのラフ・スケッチもかなりな量になり，みんなて「よく描いたなあ」と感心することしきり。

結局三浦女史は，開発が終了する寸前の11月ごろまで，モンスター・デザインをしていたんですよ。三浦さん，毎回ＮＧをだしてごめんね。これもひとえにいいゲームを作りたかったからなんだよ。

マップの作成
SCENE 1のみ

マップのデザインは，基本的に前作と同様にしました。このほうがハイドライドIIとして，違和感が少ないと思ったからです。

HYDLIDE II ダンジョン専用データ圧縮
3×3パターン表／(ただしSCENE1のみ)



マップ・エディターは，前作で使用していた物を少々改造して使いました。

地上部のマップは，はじめに紙に書き込んで上下左右のつながりを確認し，それからその紙に従ってマップ・エディターでデータを作成していったのです。この作業には，１週間近くかかりました。

そして実際に作られたデータを逆にマップとして表示させ，プリンタにハードコピーした後に，すべてのマップを縮少コピーしてつなぎ合わせて，完全になるまでデータのデバッグを繰り返したのです。

ダンジョンのマップは，少々データ形式が異なっているので，作成には新たにマップ・エディターを作ったんだゾ／う〜ん，この本を読んでいるキミたちにだけ，ダンジョンのデータ形式を教えちゃおうか？

実はデータの格納方式は昔懐かしいキャラクタ・パターン・データ格納方式（と呼ぶかどうかは知らんが）です。

これは，16種類の壁のパターンを用意しておいて，それを４bitであらわしているんてす。壁のパターンは３×３の大きさだから，全体のゲーム画面が30×23でできているハイドライドIIの場合は，１画面あたりのデータ量は10×８÷２＝40Byteということになる。÷２をしたのは，1Byteは8bitだから，４bitて構成されているデータは１Byteに二つ入るからなんですよ。

ここてデータ圧縮について少しても知っている人ならば，「なんだ，4bit のデータがいくつならんでいるかを残りの４bitで現したほうがいいじゃないか」って思うかもしれませんね。だけど実際のデータでは，ハイドライドIIの場合は同じデータが何個か続くことはほとんどなかったのです。理解して（喜んで）いただけましたか？

ちなみにＦＭ－７版のことを考慮して，マップの種類の変化量（野原，森，川など何種類あるかということ）は，50くらいに押さえました。この種類が多いほど滑らかで自然なマップ作成が可能になります。

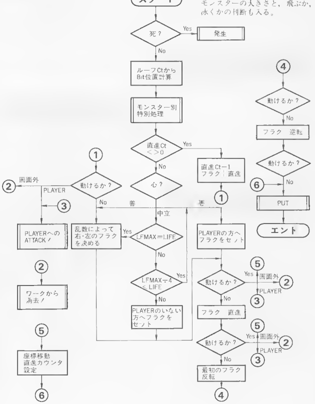
ハイドライドＩのＸ１版のマップだけが異様にきれいなのは，マップの種類をＰＣＧに入れているために，256種類ものデータを捨てたからです。もっともさすがのＸ１も，ハイドライドIIのデータ量の多さに，ＰＣＧが完全にパンクしてしまいました。はっはっはっ……!!

やっとプログラミングに突入だ
6月

６月になり，なんだかんだて時間を費やしながら，やっとの思いてプログラミングに入りました。このとき，すてに締切り危険という警報ランプが，私の頭の中でかけずりまわったのはいうまでもありません。

かんじんのプログラミングですが，はじめはどこから手をつけていいのかわからず，２〜３日はただ何もせずボ〜っと過ごしてしまいました。これてはいけないと，なんとかキーボードをボチボチと叩きだすまての遅かったこと!!他人が見ると，「あいつ，いったい何をしとるんだ？」なとと思われていたかもしれませんが，私の頭の中では，プログラミングの順番とか時間割りを必死に考えていたのです。オリジナル作成の私ですらこれほどの苦悩があったのですから，他機種担当のプログラマーの面々のご苦労は，かなりのものだったのでしょう。この本が無事(?)出版されているころには，その移植作業も完全に終わっているはずです。ほんとうに御苦労様です。

MONSTER



さて，話をもどしましょう。最初にとりかかったのは，マシン語の中でも核となるべき基本ルーチンの作成です。前作がスピード重視だったのに対して，ハイドライドIIはメモリー効率重視型です。それでもスピードは見た目にはほとんど変わりませんでした。

とにかく感激!!初めて画面にPUTができた

つぎにとりかかったのがマップのデータ展開ルーチン及びPUTです。これには約1週間くらいかかりました。なんとかマップ表示に成功したときの感激は今でも忘れられません。いくつも作品をプログラムしてきましたが，そのたびに感激します。

やはりパソコンを自分の思いのままに動かすというのは，実に気分のいいものです。この本を読んでいるキミたちも，ゲームをするだけじゃなくて，ぜひ自分だけのプログラムを組んでみようぜ。マシン語じゃなくてもいいからサ。おっと，ついつい話がそれちゃうんだよね。う～ん，今日はワープロのノリがいいぜ。

プレイヤーの移動ルーチン

このあたりのプログラミングをしているころの私は，完全にノリまくっていました。ハイドライドIでのルーチンを参考にしながら，ほとんど3日で作成しました。鬼のようなスピードですね（大部分は前作と共用できたのが幸いしたと，1人悦に入ってます）。

地獄のプログラミング PartI

マップごとの特殊処理ルーチンの作成が，最初のプログラミングの山場でした。ハイドライドIIの解答本（ハイドライドIIのマニュアルの最後に付属している応募券と，切手500円分で買うことができます）を読んだことのある人ならばわかると思いますが，その宝箱やワナなどの数は，軽く100を超えているんですよね。完全にプログラムの力仕事といった感じで，単に数が多いぶん疲れてしまうのです。ふえ～ん，なとと泣きを見せても誰も手伝ってくれるはずもなく，ここは各機種担当のプログラマーがひ～ひ～言いながら作りました。

モンスター移動ルーチンの複雑化に絶句!!

前作のハイドライドIでは，追いかけルーチンと，ランダムに動くルーチンだけだったので，比較的ラクだったのですが，ハイドライドIIではそれに加えてFORTHが動きに関係してくるのでたいへんです。フローチャートを見てもらえばだいたいの予想はつくとは思いますが，一番ユニークなのはFORTHが中立(NORMAL)のときの動きです。攻撃されていなければフラフラと動き，一度攻撃されると怒って反撃に転じます。そして，自分がやられそうになると，そそくさと逃げだすのです。その他にもフローチャートから敵の動きが読めると思いますので，参考にしたらどうでしょうか。

さらにこの基本移動ルーチンとは別に，モンスター別の個性付けルーチンとでも言うべきものも必要なんです。動きのスピード，動くパターン数，特殊な攻撃方法など，各種モンスターに対応しなければ，個性的な怪物はできあがりません。

マルチ・ウインドウの恐怖

8月

ここで一言注意しておきますが，ほんとうのマルチ・ウインドウとは，その開くべき大きさのVRAMの状態をすっぽりと別の空間に退避しておいて，その上でウインドウを重ねて表示するものです。ウインドウがたくさん表示されているからといって，それがマルチ・ウインドウではないのです。

ハイドライドIIでは，このマルチ・ウインドウを実現するにあたって，重ねるべきゲーム画面の，PUT表示と同サイズで表示することにしました。こうすれば，VRAMの状態を退避する必要がなくなります。

えっ？なぜかって？ゲーム画面の上にサイズを同じにして表示するのですから，ゲーム中のワークエリアにVRAMの状態表が残っているので，ウインドウをもどすときはそれを参照すればよいからです。モノホンのマルチ・ウインドウが見たい人は，MSX_2対応の当社の製品であるシューティング・ゲーム，「レイドック」のゲームの最初の部分で使用されていますので，そちらをご覧ください。この「レイドック」でのマルチ・ウインドウこそが，パソコン初のほんもののウインドウなのですから。

さて，ハイドライドIIですが，マルチ・ウインドウ方式を採用したまではよかったのですが，ウインドウの枚数が予想通り(?)大幅に増えてしまいました。これには困りました。ハイドライドIIにおけるウインドウ機能は，重要なマン・マシン・インターフェースの役目をはたしていたからです。これを減らすわけにはいきません。

しかし，このままでは確実にメモリに入りきりません。考えたあげく，マルチ・ウインドウを呼びだすたびに，ディスケットからプログラムを読み込むことにしました。

おかげでメモリーの問題はなんとかなったのですが，マルチ・ウィンドウを表示するまでに，1～2秒のタイムラグが生じてしまいました。ドライブ側の回転を常時まわりっぱなしにしておくと，読み込みスピードは一定して速くなるのですが，反面ディスケットが早く傷みます。ゲーム性を考えて耐久性を重視したために若干読み込みスピードが遅くなったのです。PC88版のユーザーさんお許しを。

X1版はPCG分使用メモリーが浮いたのと，FM7版では6809のプログラム効率のよさから，マルチ・ウインドウ・ルーチンはオンメモリで配置してあります。よって，ウインドウ・オープンの時間は一瞬と言っていいでしょう。

えーまだ半分かいな

9月後半

こうして地上部とダンジョン(SCENE1と呼んでいる)がほぼ完成したのが，9月も残すところあと数日とせまった最後の週でした。街での売り買いルーチンもマルチ・ウインドウの部分を作成中に一緒に作っていたのですが，これが完成してハッと気がつくと外の街並みはいつしか夏から秋へと変貌していたのです。

この時点での完成度は，まだ45%くらいでした。締切り到着まで，あと60日前後しかありません。はじめの締切りは完全に守れないことは，8月の時点ですでにわかっていたのですが，これほどおくれるとは予想してもいなかったのです。

こいつぁマズいぜ。このあたりから，完ハマチとなってきた我々アミューズメント・チームは，ほとんど30時間起きては8時間寝るという超人的な生活をはじめたのでした。そのころは，まるで1週間が5～6日しかありませんでした。つまり，1週間にだいたい5～6回しか眠らなかったのです！

キミはこれでもプログラマーになりたいかい？

地下帝国の仕様会議

10月前半

ついに開発時間が足りなくなってきたこともあって，地下帝国の仕様を変更することになりました。第一に討論されたのは，いかにしてプログラムをラクにするか？でした。これはある程度の妥協(だきょう)を余儀無くされることであり，あまりやりたくはなかったのですが，開発が遅れてしまいみんなに迷惑をかけるのを避けたかったのです。最終的に移植版がすべて遅れてしまったのですが，これも移植組のプログラマーが妥協を許さなかったためなのです。

最終的にまとまったのは，地下帝国ではどちらかというとAVGの要素を強くするということでした。つまり，ワナとかワープとか宝箱とかを，より多く配置するということです。これによりプログラミングは比較的ラクになりました。いや，ラクになるはずだったのですが，ここにもう一つのハマチへのワナが仕掛けられていたのです。

すでに，雑誌などの広告で200画面以上と告知されている以上作らなくてはいけないのですが，SCENE2だけでも134画面もあるのです。よくよく考えてみると，1画面にワナを一つもうけただけで，プログラミングによる処理作業は100以上にもなってしまいます。これが1画面に2～3あるとしたら……。このとき，私は背筋に冷たいものが走るのを感じていました。

地獄のプログラミング

PartII 10月～11月

ここからが地獄のプログラミングのメイン・ディッシュとなりました。開発室は完全な修羅場(しゅらば)と化し，開発員はさながら地獄へ落ちていく極悪人といったところでしょうか。

ここでおもしろい裏話があります。この地下帝国のデータの変換は，アミュ

ーズメント・チームの主力BB弾，FM担当の太田真一くんがしてくれたのですが、通常横方向に圧縮するはずのデータを，ものの見事に縦方向に圧縮してくれたものだからさぁ大変!!何度やってもマップの表示はおかしなものばかり。

う〜む，こいつあ根の深そうなバグだぜ。やっかいな事になりそうだな。と思っていたのですが，よくよく表示されているものを見ると，なんとなくマップらしい面影があるのです。これはひょっとして…と，データーを疑ったら案の定でした。

「今さら変更するのはめんどうだ。」という太田くんの根性なしのおかげで，マップデータ展開ルーチンの作り直しという悲惨な結末となってしまいました。

彼自身、その後FM版で移植中に，「あ〜，めんど〜くせぇ〜なぁ」などと言っておりますが，それは自業自得(じごうじとく)だよね。

地下帝国の怪物移動ルーチン作成

11月

だいたい，地下帝国のマップ別特殊処理ルーチンを作成するのに，1か月近くもかかってしまいました。まあ、モンスターの移動ルーチンは，SCENE 1とほぼ同様で動作するだろう……こう思っていた我々の「読み」は非常に甘かったのです。地下帝国のモンスターは魔法を使います。これを「モンスター別特殊処理」に入れなければいけないのです。

このころ，私はもう一つの仕事が待っていました。問題のユーザーズ・マニュアルの作成です。全30ページに及ぶ膨太(ぼうだい)な量の原稿を，プログラミングの合い間をぬって書かなければいけません。しかも，全機種ディスク版統一マニュアルのため，機種ごとの違いもこの時点で把握(はあく)しなければいけなかったのです。このとき，移植版の進行状況はSCENE 1がやっと完成直前といったところだったので，こうなるだろうといった予想(仕様)をきめて原稿を進めていったのです。歌って、踊れて，原稿書きもできる万能プログラマー・内藤とは俺のことだあ!!（あほちゃうか？）

バラリスの間BGM

作曲：丸山恵市　©東芝EMI

あの〜ところでデバッグは…

当然のことながら、デバッグなんぞするヒマはありませんでした（あんまりいばって言うことじゃないだろ?)。だから，アルバイトとしてデバッグ要員を2名，昼夜付きっきりでゲームをしてもらいました。超突貫プログラミングの割には，これっ，といったバグが現在に至るまで見つかっていないのも，彼らの血と汗にまみれた，見るも涙のデバッグ作業があったからなんです…。

もちろん，プログラマーにしかわからないバグというのも存在するので，ぼくはぼくなりにデバッグをしたんです。それこそ，目が真赤になるまでさ。

おもしろかったエピソードとして記憶に残っているのは、バグを取ったりしてバージョンアップすると，それまでデバッグしていた彼らのデータ・ディスクがたびたび使えなくなって，ぼくは彼らにいつも，「鬼ィ〜，悪魔ア〜!!」となじられたことかな。実は，根性いれてればデータ・ディスクもそのまま使えたんだけどさ。ぼくも，このころはホトホト疲れはてていたからさ，勘弁(かんべん)してちょ。デバッグとは，耐え忍ぶことなのだよ。

おもしろいバグとしては，（う〜む，ゲームのヒントになってしまうかなあ。まっいいや）ブラック・クリスタルを持ったまま砂漠の街へ行き，そのまま1画面分通り過ぎてからブラック・クリスタルを捨てるんだ。そして，砂漠の街へ行くと，なんとWORMが街の真ん中で，「動けないよぉ〜」と，もぞもぞしていたってことかな。思わず動けないのをいいことに，ツンツンとイジメてしまった。

当然このバグは，この後すかさず殺虫しましたので，ためしてみても同様の状態にはなりません。はっはっはっ。

本体完成

12月4日

その後は，自分でも信じられないくらいのスピードでプログラミングが進み，当初年内発売が危ぶまれていたのにもかかわらず，みごと完成したのです。12月4日の朝日がまぶしくなってきたころに完成し，夕刻までデバッグが行なわれました。そしてマスターアップ。この時点ではすでにパッケージはできあがり，ユーザーズ・マニュアルも最終文字校正が終わっていたので、ほぼ広告の予定どおり12月上旬に発売することができたのです。

プロテクト

T&E　SOFTとしては，はじまって以来の前代未聞(ぜんだいみもん)強力プロテクトでした。開発途中からゲーム・プログラムとプロテクトを完全な形で融合(ゆうごう)し，絶対(?)コピーできなくなっています。もっとも，この本が出版されるころにはコピーされていることと思いますが。

最近のプロテクトは，ビットイメージ・デュプロケーターという，業務用大量生産コピー機で物理的フォーマットを指定するので，まったく同じものをユーザー・レベルで作成するのは不可能になりつつあります。それでもコピー品が存在するっていうのは，いったいどうなっているんでしょうかねぇ。

それだけの技術力があるならば，オリジナルゲームでも作ればいいだろうに…。瞬間表示のAVGなんか，プロテクトはずすよりも簡単だと思うけどなあ。

ぼく個人としては，プロテクトはかけたくありません。やたらと面倒だし，非純正品ドライブの対応まで調べなくてはいけないし，ユーザーにとってはバックアップが取れないし…。でも，時代がプロテクトを必要としているのです。ほんと，イヤな世の中になったものですね。

発売と反響とその後の私

昭和60年12月31日〜現在

製品販売にこぎつけたのは，忘れもしない12月13日。ちょうど去年の12月13日が，ハイドライドⅠの発売日だったことから，それからぴったり1年後に続編の発売となったわけです。ハイドライドという，ネームバリューの圧倒的な強さから，初期出荷は会社はじまって以来の記録を達成したようです。これも、ベーマガの読者をはじめとする，いつもT＆Eを応援してくれているキミたちのお陰だと，ぼくはいつもニコニコしています。もっとも，いつもニヤけていると，少々頭がヘンになったんじゃないかと疑われてしまいますが…。

これほどの開発期間をかけたソフトにもかかわらず，ディスク版の定価を6,800円と現行どおりにおさえたコストパフォーマンスの高さは，絶対のお買い得ソフトと言えるのではないでしょうか。

ハイドライドを発売以降，全体の画面構成が似たようなゲームが多く発売されました。ハイドライドの与えたRPGへの影響は，私が思っている以上に計り知れないものがあるようです。本格的RPGでさえ、操作性のよいものが求められるようになったと聞いています。

現在，私は何をしているのかと言いますと，ベーマガに書いてあった，「FM音源の勉強中」はぜんぜんしていないのです。だいたいの概要はわかってはいるのですが，割り込み信号(仕事)が入ってね。今は、この「チャレンジ!! AVG&RPG」の原稿書きと，ハイドライドⅡ完全解答本の原稿と，T＆Eマガジンの原稿書きと，T＆EPRESSの原稿書きと，ワープロを使う仕事ばかりで，少々嬉しい悲鳴をあげています。

う〜む，プログラマーとして通用しなくなったら，ベーマガで山下先生といっしょにレビューでも書こうかな。でも，毎日原稿書きじゃ気がめいってきそうだ。

お疲れさま，山下先生。何か原稿書きの仕事があったらいつでも待ってま〜す!!

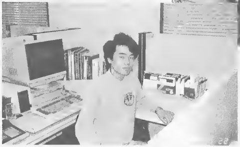
特別プレゼント これはスゴイ!! 経験値増加表

EXP増加量は，そのモンスター毎の基本増加量とPLAYERのLevelによって決定される。
EXP＝基本増加量－(Level－1)×3
※マイナスのときはEXPは増加しない。

モンスター名	基本増加量	モンスター名	基本増加量
AZER	41	KRAKEN	55
FARMER	6	BIGFLY	45
KNIGHT	10	MUDMAN	41
BONZE	10	HOBGOB	52
WORM	41	OGRE	48
MAGE	10	GHOST	52
THIEF	17	LIZARD	59
WOLF	20	SLUG	55
GHOUL	24	MYCONID	55
ORC	37	HARPY	62
MUMMY	26	ASPIS	66
FIRE-EL	34	DRAGON	69
LICH	31	GOLEM	69
SPIDER	20	VARALYS	69

たとえば，PLAYERのLevelが5の時に，LICHを倒すと，
31－(5－1)×3＝19 となり19がEXPにプラスされる。

▲社長の予言どおり，人気者！となった内藤さん


◀この仕事場から，次々とヒット作品が産みだされるのだ。ガンバレ！内藤さん

第6章

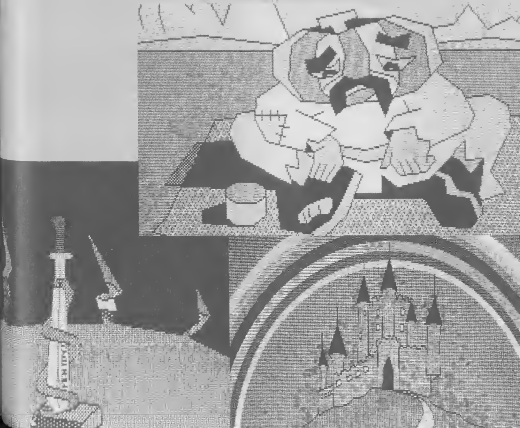
レスキュー! アドベンチャーゲーム

月刊「マイコンBASICマガジン」では，毎号「山下章のレスキュー// アドベンチャー・ゲーム」という連載を載せ，世の中のAVG，RPGになやむ人々を救っております。

第6章は，その「レス・アベ」の集大成ともいえるもので，数々の有名ソフトに寄せられた，みなさんからのQ（質問，疑問）にズバリと回答しています。

第1章を読んだだけでは，どうしてもゲームを終えることのできなかった人にはとても役立つはずです。

この章を読んでも，よくわからないことがある人は，ベーマガ本誌の「レス・アベ」のコーナーにお便りを送ってください。でも，ゲームは自分で解くのが一番。喜びも，感激もひとしおです。ガンバッテください。



★アステカ

日本ファルコム

●対応機種
PC－8801シリーズ（5"ディスク）
PC－9801シリーズ（3.5"ディスク，5"ディスク）
X1シリーズ（5"ディスク）
FM－7シリーズ（3.5"ディスク，5"ディスク）
価格：7,200円

Q 酒場で男から2万ペソで銃を買うと，お金が足りなくなってしまうのですか……。
〔茨城県水戸市・**アステカ命？才**〕

A すんなり買ってしまうからいけないのだ。大阪商人のようにもっと交渉しなくっちゃ。

Q 遺跡発掘調査の現場へ入る方法は？
〔神奈川県横浜市・**AⅡZ13才**〕

A ガードマンのゆるしをもらうために，発掘調査の関係者をつれてきちゃえばいい。キミがキミの彼女の興味があることを二つ以上しゃべれば，彼女は自然についてきてくれるヨ。

Q 太陽の遺跡の場面で何をしたらいいの？
〔熊本県熊本市・**魚住忠史15才**〕

A 占い師からもらった物を使えばOK。そうすれば遺跡の地下へ行くことができるようになるのサ。

Q ランプに火をつける道具はどこにあるの？
〔北九州市小倉北区・**吉村真二19才**〕

A だれかからもらうことができるゾ。

Q ククルカンの像を取ったら，閉じこめられてしまったのですか……。
〔神奈川県伊勢原市・**伊地知直美17才**〕

A 冒険映画「レイダース」のように，像のかわりになる物を置いてやらないとダメ。酒店にあったアレさえ買っていれば，どうってことないよね。

Q ジープのカギはどこにあるの？
〔東京都江東区・**斉藤正夫13才**〕

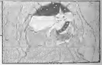
A ハンバーのどこかに隠されている。いろいろと調べてみてごらん。

Q ヒスイを見つけたのに，遺跡から出ようとするとガードマンにヒスイを奪われてしまうのはナゼ？

A それはキミが出国許可証を持っていないからだ。ジープの場面をちゃんとクリアしよう。

★アビス

ハミングバード



●対応機種
FM－7シリーズ（テープ，5"ディスク）
PC－8801シリーズ（5"ディスク）
価格：テープ版………4,500円
ディスク版……5,800円

Q レイガンのパワーパックはどこにあるの？
〔栃木県宇都宮市・**牧野内 勇11才**〕

A 持ち物の中のスコープをよく調べてみよう。そのスコープはレイガンと同じエネルギー源によって動いているんだ。

Q 竹を手に入れる方法は？
〔神奈川県横浜市・**佐々木 浩？才**〕

A 単に「GET TREE」ではダメ。竹を取る前に，「竹取物語」のおじいさんのように……。

★アビスⅡ～帝王の涙

ハミングバード

●対応機種
PC－8801シリーズ（5"ディスク）
PC－9801シリーズ（3.5"ディスク，5"ディスク）
FM－7シリーズ（3.5"ディスク，5"ディスク）
X1シリーズ（発売予定）
MZ－2500（発売予定）
価格：6,800円

Q スクラップ屋のホバーカーを買うためには？
〔新潟県新発田市・**ESCAPE13才**〕

A 酒屋にいるローブの男にコマをするべし。キラリと光る判断力があれば，ホバーカーを買うための品が手に入るはずだ。

Q ライト星のウインチのこわれたクサビのなおしかたは？〔宮崎市末広・**田上敬一13才**〕

A クサビはアフナブの死体の下にあるゾ。

★暗黒城

ENIX

●対応機種
PC－8801シリーズ（5"ディスク）
X1シリーズ（テープ）
FM－7シリーズ（テープ）
価格：テープ版……3,800円
ディスク版……5,300円

Q 冥想センターの場面で何をしたらいいの？
〔兵庫県神崎郡・**牛尾公平15才**〕

A タマを所定の場所にセットして，たくさんある戸棚の中からカギをさがしだせばいい。そのカギさえあれば，廊下のドアを開けることができるゾ。

★ウィル

スクウェア

●対応機種
PC－8801シリーズ（5"ディスク）
PC－9801シリーズ（3.5"ディスク，5"ディスク）
FM－7シリーズ（3.5"ディスク，5"ディスク）
X1turbo専用（5"ディスク）
価格：5,800円

Q レーザーガンのバッテリーはどこにあるの？
〔埼玉県狭山市・**遠藤太郎13才**〕

A それは地下2階のある部屋に落ちている。なお，バッテリーは何度か使っているうちに切れてしまうので，あの人に修理をたのむようにしよう。

Q ハワード博士の書斎にある絵には仕掛けがあるの？
〔東京都墨田区・**石井深雪？才**〕

A その中には大切な品が隠されている。しかし，いろいろなことをしたあとでないと，それを手に入れることはできない。

Q ヘビのメカノイドを倒す方法は？
〔和歌山県和歌山市・**中根規之？才**〕

A 残念ながら，そのメカノイドは絶対に倒せない。つまり，ヘビのメカノイドに会ってはいけないってわけ。中根クンは「ヒラケゴマ」と叫んで実験室のドアを開けているんだろうけど，それ以外にもこのドアを開ける方法があるんだ。
そう，ドアに内蔵されている装置を破壊してしまえばいいのサ。

Q アイシャを目覚めさせるためには？
〔神奈川県川崎市・**高本謙一郎15才**〕

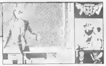
A アイシャの眠っているカプセルには，音声認識装置がついているんだ。だから……。

Q コンピュータの端末では何をすればいいの？
〔大阪府堺市・**植松英一17才**〕

A あるパスワードを入力すれば，コンピュータは動いてくれる。そのパスワードはキミの持ち物のひとつに書かれているヨ。

★ウイングマン

ENIX



●対応機種
PC－8801シリーズ（テープ，5"ディスク）
PC－9801シリーズ（5"ディスク）
PC－6001シリーズ（テープ）
X1シリーズ（テープ）
FM－7シリーズ（テープ，5"ディスク）
MSX（テープ）
価格：テープ版………4,800円
ディスク版……5,800円

Q 裏庭へ行くためにはどうすればいいの？
〔大阪府枚方市・**坪井哲也14才**〕

A 校舎内をうろついていると，教室の場面で××××がなくなる。そこで，そのゆくえを北倉先生に聞き，さらに○○○○に尋ねれば，自動的に裏庭へ行けるようになる。

Q ブレスレットはどこにあるの？
〔青森県青森市・**ウイングガールズ？才**〕

A 保健室である物を動かすと見つかる。

Q 消却炉でドリムノートを再生する方法は？
〔兵庫県三木市・**昇 真一郎11才**〕

A その方法は2とおりある。
(1) ドリムノートが半分燃えてしまった場合……職員室のマンガに書いてある方法

(2) ドリムノートが全焼してしまった場合……モモコちゃんのピンクのノートに書いてある方法

Q 裏庭にあるセミやジョウロはダミー？
〔東京都品川区・**佐藤研児？才**〕

A そのとおり。

Q ボドリムスの牢屋の場面では何をしたらいいい？
〔兵庫県神戸市・**MAY？才**〕

A ブレスレットをアラジンすれば，牢屋の中へ入っていけるのだ！

Q 牢屋の中に閉じこめられたミクちゃんを助ける方法は？〔東京都練馬区・**新島新一？**〕

A ここがゲームのラストシーン。保健室で見つけた××××××を「××」すればいいのサ。

★英雄伝説サーガ　マイクロキャビン

●対応機種
PC－8801シリーズ(5"ディスク3枚組)
PC－9801シリーズ(5"ディスク2枚組，3.5"ディスク2枚組，8"ディスク)
FM－7シリーズ(5"ディスク3枚組)
IBM－JX4(3.5"ディスク2枚組)
価格：9,800円

Q ウルフに「この地を支配する者は？」と聞かれたとき，なんて答えればいいの？
〔岡山県岡山市・**アドベンチャー娘？才**〕

A ソフトの付録についてくるマンガの中に答えが書いてある。しかし，それを答えても何もいいことはないので，ウルフに会わないようにするのがベスト。

Q 最初の森から脱出する方法は？
〔東京都小平市・**本江　誠19才**〕

A 「通れる森」をさがせばいい。「ワタシニオハイリナサイ」と答えてくる森がそれだ。

★エルドラド伝奇　ENIX

●対応機種
PC－8801シリーズ(テープ，5"ディスク2枚組)
PC－9801シリーズ(ディスク)
FM－7シリーズ(テープ，5"ディスク2枚組)
価格：テープ版……4,800円
ディスク版…7,800円

Q アキラのプログラムはどこにあるの？
〔神奈川県川崎市・**斉藤恵吾14才**〕

A ビデオテープを最後までよく見てごらん。

Q 第2章の村についた場面で何をしたらいいの？
〔愛知県西尾市・**加藤正樹14才**〕

A そこでは，ロープ，カギ，ユミ，ヤ5本，シャベル，タマの六つを手に入れよう。すべてがそろえば，予言者のエイタが貴重な情報を教えてくれるゾ。

Q 怪獣にマングースがつかまっている場面で，どうやって怪獣を殺したらいいの？
〔新潟県中頸城郡・**豊田　聡？才**〕

A 「ミル」コマンドで怪獣の体を念入りに調べてみよう。怪獣の弱点がわかったら，弓矢でアタックだ。

Q 古代遺跡の場面で，石板を2枚見つけたあとどうすればいいの？
〔兵庫県明石市・**三藤信明？才**〕

A 「ススム」と入力して，指定ワクを画面の右下にもっていけばOK。

Q 池に倒れたミネアを助けるためには？
〔愛知県愛知郡・**蛸井靖庸14才**〕

A エイダの指示にしたがおう。ミネアを水からだして，その矢を使ってシャームを倒せばいい。

Q 第3章のアマゾネコに襲われてしまった場面では何をすればいいの？
〔秋田県秋田市・**根布屋一郎**〕

A やはりエイダのアドバイスどおりに行動すればいい。ただし，1度入力しただけでは無視されてしまうこともある。

Q 悪魔の山の人食い怪獣を倒す方法は？
〔埼玉県浦和市・**島崎一郎15才**〕

A まずは指定ワクで怪獣の弱点を探すべし。そこへピストルの弾をおみまいすればいいのサ。

Q 第4章の2番目のネコカミをクリアするためには？
〔埼玉県越谷市・**矢島智幸？才**〕

A 第2章にあった巻き物にこの場面のヒントが書かれている。同じように，石板の文字も見落とさないようにしよう。

★黄金の墓　マジカル・ズウ

●対応機種
PC－8801シリーズ(5"ディスク)
PC－6001シリーズ(テープ，3.5"ディスク)
X1シリーズ(テープ，3"ディスク)
FM－7シリーズ(テープ)
MSX(テープ)
価格：テープ版……4,800円
ディスク版…5,800円

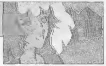
Q 森から抜けるためにはどうするの？
〔東京都杉並区・**藤本義央？才**〕

A ピラミッドでやるべきことをやってあれば，「望みは何？」という質問に対して「ネイト」と答えるだけで抜けだすことができるんだ。

Q 夢からさめたあとに何をすればいいの？
〔愛知県犬山市・**中島芳行？才**〕

A とりあえず，画面の中のある物を見てみよう。これがゲームのラストシーンだ。

★続・黄金の墓　マジカル・ズウ



●対応機種
PC－6001シリーズ(テープ，3.5"ディスク)
X1シリーズ(テープ)
MSX(テープ)
価格：テープ版……4,800円
ディスク版……6,200円

Q コジキからヒントをもらうにはどうしたらいいの？
〔東京都板橋区・**みせすちゃらんぽ？才**〕

A まずは飲み物をプレゼントしてみよう。そのあとにもうひとつプレゼントしてあげると，いいことがあるヨ。

Q ヘビの場面をクリアするためには？
〔北海道えさし郡・**ヘビにくい！15才**〕

A いくらツルギを持っていようと，ヘビを倒すことはできない。強力な味方を連れてこなくっちゃ。

★オホーツクに消ゆ！　LOGIN SOFT

●対応機種
PC－8801シリーズ(5"ディスク2枚組)
PC－9801シリーズ(5"ディスク)
PC－6001シリーズ(テープ)
FM－7シリーズ(5"ディスク2枚組)
MSX(32K，テープ)
価格：テープ版……3,800円
ディスク版…6,800円

Q 知床五湖で男が殺されたあと，どうすれば犯人らしき女が見つかるの？
〔大阪府高槻市・**新田恵利大好き♥15才**〕

A ひたすらコマンド入力をくりかえしてみよう。同じ人物でも，何度か入力していくうちにちがう反応を示すことがあるゾ。カギはまりも屋の番頭が握っているのサ。

Q 温泉にラクガキがしてある「むらきすけ」ってだれのこと？
〔大阪府堺市・**吉田ひとみ16才**〕

A 板の上の部分が折れてしまっているから読めないが彼の本当の名前は「××むらきすけ」っていうんだ。「××」の部分については，白木の秘書の坂口がカギを握っているヨ。

★軽井沢誘拐案内　ENIX

●対応機種
PC－8801シリーズ(テープ，5"ディスク)
PC－6001mkIIシリーズ(発売予定)
X1シリーズ(テープ，5"ディスク)
FM－7シリーズ(テープ，5"ディスク)
価格：テープ版……4,800円
ディスク版…5,800円

Q 第2章でつまっているのですが…。
〔千葉県千葉市・**中尾　剛12才**〕

A では，第2章の流れを紹介しよう。
①登場人物全員から聞けるだけのことを聞く（2度目に行くとちがう情報を教えてくれる人も何人かいる）。

この際,「スイリ」コマンドを併用すること
②軽井沢を歩き回り，落とし物（二つ？）と情報（一つ）を得る。
③拾った物を持って，再び登場人物全員に会う。
④花山に会う（彼の家であることに気ついておかないと，あとで困る）。
⑤久美子の別荘にもとり，情報を得る。
⑥麻美に会う（たいせつな情報を教えてくれる）。
⑦篠田家の場所を調べ，篠田に会う。
⑧再び麻美と会い，話を聞く。
⑨地蔵ヶ原の別荘に入る（何度も入るとよい）。
⑩久美子の別荘にもとる（第2章END）。

Q 第3章はとうすればクリアできるの？
〔広島県広島市・**稲田将吾14才**〕

A この章はひたすらコマンドを入力していくしかない。久美子の言葉がだんだん変わっていくのに注目しよう。

Q 第4章の進めかたを教えて！
〔東京都江戸川区・**増井政宏15才**〕

A ①登場人物全員から聞けるだけのことを聞く（2度目に行くとちがう情報を教えてくれる人もいる)。この際，「スイリ」コマンドを併用すること。
②軽井沢を歩きまわり，落とし物（二つ）と情報（一つ）を得る。
③久美子に電話をする。
④久美子の別荘を調べる。
⑤拾った物を持って，再び登場人物全員に会う。
⑥2人の人物の証言のウソを見やぶる。
⑦神父さんの助言を得て，ある人物のところへ行く。
⑧麻美と会う（第4章END）。

Q 第5章て証拠品かほとんと見つからないのですが……
〔茨城県小川町・**キン肉マン13才**〕

A カーソルを移動させて，スミからスミまで調べ回らなければならない第5章。このゲームの中で最大の難関といえる章だ。ここでは，悩める小羊くんたちのために，とこで何が見つかるかを大公開しよう。
①写真（別荘の西から入った部屋）
②古い新聞（同じく別荘の西から入った部屋）
③クラブの名簿（1階の暗い部屋）
④葉っぱ（地下室）
⑤書類（秘密の家）
⑥タハコ（台所）
— この六つの証拠品以外にも，懐中電燈、カギといったアイテムがでてくるんだヨ。

Q 第6章の最後の敵を倒す方法は？
〔新潟県北蒲原郡・**西元洋史？才**〕

A この章のコツをズバリ公開しちゃおっ。
①とにかく敵を倒して，各パラメーターをどんどんUPさせる。もちろん，アイテムも取る
②スタミナが減ってきたら，泉の水を飲んで回復する
③勝てる敵がいなくなったら，スタート地点にもどる。すると，なんとすべての敵か復活しているのだ！
④パラメーターがすべて99になったら（べつにそこまで強くなくてもいいが），右下の湖のところにいる敵にひたすらダメージを与える。しかし，いくら攻撃しても倒すことができないので，ちょっと話しかけてみると……
⑤最後の武器を手に入れて，湖中央の最後の敵と対決！ 勝てば感動のエンディングが見られるゾ！

★機動戦士ガンダム1　ラポート

●対応機種
PC−8801シリーズ（テープ，5"ディスク）
X1シリーズ（テープ，5"ディスク）
FM−7シリーズ（テープ，5"ディスク）
価格：テープ版……3,900円
　　　ディスク版…5,900円

Q 最初の場面ては何をしたらいいの？
〔千葉県山武郡・**X1 turboほしい14才**〕

A そこは単なるダミー。サイト7の人たちがそのシェルターの中にいるということを意味しているのだろう

Q フラウホウか泣いているシーンてはとうしたらいい？
〔宮城県塩釜市・**鈴木考一16才**〕

A テレビのストーリーを思いだしてみよう。少々手荒いかもしれないけと，ほっぺたをパチンと……。

Q 中のそはに本か落ちている場面て，本が取れないのてすか……。
〔福岡県北九州市・**名護屋 亘？才**〕

A 単に「TAKE BOOK」てはダメ。BOOKという単語をもっと具体的に入力してやろう。ガンダムを操縦するために必要な書類といったら——そう，マ××××ルだよね。

★サザンクロス　BANDAI

●対応機種
PC−8801シリーズ（テープ，5"ディスク）
PC−9801シリーズ（5"ディスク）
X1シリーズ（テープ，5"ディスク）
FM−7シリーズ（テープ，5"ディスク）
価格：テープ版……4,800円
　　　ディスク版…6,800円

ADV1

Q 最初の部屋てとうすればUFOか呼べるの？
〔神奈川県平塚市・**須田健太郎？才**〕

A それには2とおりの方法がある。ひとつは望遠鏡の××××を回してからのぞいて，TVをつける方法。もうひとつは机の引きだしから紙を取りだす方法。

Q つい落したUFOの中て，とうすればコンソールのところへ行けるの？
〔東京都渋谷区・**荻原弘一？才**〕

A 入力単語にひとひねりが必要。「イク」てはなくて，そばに「××××」。

Q 物質転送室て何をすればいいの？
〔福岡県北九州市・**串岡　洋13才**〕

A 指の跡の上に手をのせればいい。ただし，コマンドかひねってある。浅倉　南かでているアニメといえば……。

Q オリオンにはどうすればいいの？
〔横浜市戸塚区・**松浦信正12才**〕

A オリオンはどこかをケガしている。それをなおしてやればいいのサ。

ADV2

Q 白鳥の場面て何をすればいいの？
〔秋田県本荘市・**柴田祐紀？才**〕

A 白鳥は音楽が好き。なにかて音楽を演奏してあげれば……。

Q オウムのうしろにあるシャヘルを取るためには？
〔埼玉県比企郡・**高橋朋之14才**〕

A それはダミーの品。無視して先へ進んてかまわない。

Q イテのナゾナゾの答えは？
〔千葉県船橋市・**松本昌己？才**〕

A 「高ければ高いほど短いものはなあに？」という問題だけど，太陽か高く上がったときに短くなるものといえば……。

Q カニをつかまえるためにはとうすればいい？
〔宮城県仙台市・**北野幸夫15才**〕

A それにはカニを入れておく容器と水が必要。水を手に入れるためには，またちがう道具がいる。

Q ドラゴンはとうやったら倒せるの？
〔北海道北見市・**後藤陽代17才**〕

A ヘルセウスにもらったアルコルを使えばいい。ただし単に「ソカウ」ではダメ。

Q 地下室の右側の扉を開けるためには？
〔大阪府東大阪市・**共田佳弘13才**〕

A ライオンの場面て手に入れた魔法の呪文をとなえればOK。

Q ADV2をクリアする3とおりの方法とは？
〔神奈川県川崎市・石田　茂15才〕

A (1)ペルセウス→ライオン→ハコ→ハクチョウ→カシオペア城→アンドロメダ姫→ヘクサス→少女
(2)ペルセウス→ドラコン→ケフェウス城→湖→少女
(3)キョシャ→イテ→コクマ→オオクマ→ミスカメ→湖→カニ→湖→少女
——以上の経路をたどってやるべきことをやればクリアできる。

ADV3

Q 13セクター環境会議場へ行く方法は？
〔東京都荒川区：**サンザンクロウスル12才**〕

A これもまた3とおりある。
(1)雲の上から降りる方法
(2)宇宙人のうしろの洞窟へ入る方法
(3)すべり台を利用する方法

Q 13セクター環境会議場の太陽のドアはどうやったら開くの？
〔愛知県名古屋市・**平野善久12才**〕

A たったひとつだけ持っている持ち物を使えばいい。

Q フェニックスはどうしたらカプセルをくれるの？
〔三重県四日市市・**カムイの剣？才**〕

A あいさつをすればOK。ヘーマカ本部のチャレ・アへの書きたしの言葉を使ってみよう。

ADV4

Q エレベーターを動かす方法は？
〔福岡県福岡市・**宮崎英樹14才**〕

A このエレベーターには音声認識装置がついている，といえばもうわかるよね。

Q 倉庫番からカギがとれないのですが……。
〔新潟県中蒲原郡・**岡本匡弘13才**〕

A そのカギはダミー。あしからず。

Q 宇宙人を気絶させたけど，どうすれば宇宙人の持っているケースを取ることができるの？
〔石川県加賀市・**大家浩一郎14才**〕

A ADV1でコンソールのところへ行った時と同じコマンドを使う。そのあとでとればよい。

Q スペースポートへ行く方法は？
〔佐賀県鳥栖市・**毛利正和？才**〕

A ある部屋のてんじょうにその入口がある。

Q フライトナンバーはどこで聞くことができるの？
〔岡山県倉敷市・**FMの女の子？才**〕

A 管制塔の人たちにいろいろ尋ねてみよう。

ADV5

Q 地球の上空でどうしたらいいの？
〔神奈川県相模原市・**新田　強13才**〕

A 宇宙船を地球に×××××させればいい。単語をひとつだけ入力するんだ。

★ザース　ENIX

● **対応機種**
PC－8801シリーズ（5"ディスク）
PC－9801シリーズ（5"ディスク）
FM－7シリーズ（テープ，3.5"ディスク，5"ディスク）
MSX（テープ）
価格：テープ版……3,800円
ディスク版…5,800円

Q コールドスリープカプセルの場面で何をしたらいいの？
〔宮城県泉市・**加藤琢也14才**〕

A そこはダミー。無視してかまわない。

Q アトラ山にのぼるためには，どんなことが必要なのか？
〔神奈川県横浜市・**佐藤　昇10才**〕

A ユックの森の家の中にある×××さえ持っていればOK。

Q アトラ山の泉ではどうしたらいい？
〔埼玉県岩槻市・**トラルド12才**〕

A 泉に「アバクヘカラズ」と書いてあるけど，あばくなと言われれば，あばきたくなっちゃうのが人情というもの。

Q コーストタウンのおじいさんには何をするの？
〔長野県長野市・**与曽井良輔？才**〕

A 年，名前，どうしたのかなどを聞いてみよう。4人目の仲間になってくれるゾ。

Q アスタ村のコンピュータには何をするの？
〔大阪府藤井寺市・**エンドレスナイト？才**〕

A コーストタウンのおじいさん（ギャモン）さえいれば，自然にクリアできるんだ。

Q ウォーキーの操縦方法を知るためには？
〔宮城県多賀城市・**吉田久美12才**〕

A アスタ村の地下のハンド・コンピュータで勉強するべし。

Q リマノン村では何をしたらいいの？
〔東京都板橋区・**トラルド16才**〕

A アスタ村の地下へ入ったのと同じ方法で地下へ入りこみ，アルセインというコンピュータを正常化してやればいい。これをしておかないと，スペースポートから旅立つことはできないゾ。

Q 月の2場面目でいきなりロボットに撃たれて死んでしまうのはナゼ？
〔山口県宇部市・**中原　浩13才**〕

A それはキミが認識装置を持っていないから。月の最初の場面にいるロボットの××を破壊して，そいつをいただいておこう。

★サラダの国のトマト姫　ハドソン

● **対応機種**
PC－8801シリーズ（テープ，5"ディスク）
PC－9801シリーズ（5"ディスク）
PC－8001mkIIシリーズ（テープ）
PC－6001mkIIシリーズ（テープ，3.5"ディスク）
X1シリーズ（テープ，5"ディスク）
FM－7シリーズ（テープ，5"ディスク）
MSX（テープ）
MZ－1500（クイックディスク）
S1（テープ，5"ディスク）
FM－16シリーズ（5"ディスク）
IBM－JXシリーズ（3.5"ディスク）
価格：テープ版……4,800円
クイックディスク版……5,200円
ディスク版……6,800円

ADV1

Q 道に倒れているカキをどうやって助けたらいいの？
〔愛知県春日井市・**稲垣　賢16才**〕

A 1度湖のところへ行って，カキがほしがっている物を取ってきてあげればいい。その時には，××××を使うべし。

Q おべんとう屋さんでどうすればおべんとうがもらえるの？
〔奈良県大和高田市・**わんころりん？才**〕

A 店員のモモのおねえさんにお世辞を言ってみよう。

Q サラダ町奉行所では何をしたらいい？
〔熊本県五名市・**塚本健清？才**〕

A そこは単なるダミー。画面を見て笑ってやってください。

Q 母屋の場面へ行く方法は？
〔愛知県春日井市・**藤橋圭一？才**〕

A 奉行所の門の場面で「カベ　ミル」と入力してみよう。ホラ，わかったでしょ？

Q 牢屋にとじこめられたニンニクを助けるには？
〔東京都葛飾区・**八子幸永18才**〕

A 残念ながらそのニンニクは助けられない。しかし，お腹をすかしているようだから，食べ物をプレゼントしてみてごらん。

Q 本屋さんのアンケートにはなんて答えたらいいの？
〔茨城県新治郡・**高梨健一14才**〕

A そのアンケートがサラダ町からぬけだすためのカギなんだ。どこかで聞いた暗号を答えてやれば道は開けるヨ。

Q 教会の場面で何をしたらいいのかわからないのですが……。
〔新潟県佐渡郡・**曽根昭夫13才**〕

A 持ち物を使うことなど考えずに，ひとこと「×××」と入力すればいい。教会といえば，だいたいやることは決まっているよね。

ADV2

Q ニンジンじいさんにあげるためのピーナッツを手に入れるにはどうする？
〔大阪府八尾市・**勤勉少年？才**〕

A ピーナッツの家の中で大胆な行動をとってみよう。子供がイタズラをしたとしたら，キミはどうする？

Q ダイコーンの洞窟の中の机の場面では何をしたらいいの？

A その机はダミーなんだ。ゴメンネ。

〔神奈川県横浜市・**北村匡崇？才**〕

Q タイコーンを動かす方法は？
〔山形県天童市・**武田久栄18才**〕

A 電源を入れ，ボタンとレバーを操作して，タイコーンを立ちあがらせればＯＫ。

ADV3

Q ヤマタのバナナの大群を倒すためには？
〔富山県高岡市・**サラトマ命10才**〕

A ニンジンじいさんからもらったサーヘルを使う。ただし，サーヘルに電源となる物を入れなくちゃダメだ。使用コマンドは，「キル」「コロス」じゃなくて……。

ADV4

Q パンプキン城へ入る方法は？
〔東京都江戸川区・**りゅう？才**〕

A 畑の中にいるイモを呼びだせばいいんだ。イモを呼びだすための合図をしてみよう。

Q 階段の上で待ちぶせしているナスの番兵はどうやったらやっつけられるの？
〔京都府京都市・**山根健太郎11才**〕

A 持ち物をうまく利用するべし。番兵をころばしちゃえばいいのサ。

Q 牢屋の中にいるカブやピーマンはダミーなの？
〔石川県輪島市・**桐田　享14才**〕

A ピンポーン，正解／

Q 宴会場の場面はどうやったらクリアできるの？
〔北海道新冠郡・**高瀬洋哉？才**〕

A ここがサラトマで最大の難関。「ＬＯＯＫ」すれば，ヒントがでてくる。時間的なことを考えてみてくれ。正解は「Ｗ」ではじまる４文字の単語ダヨ。

★新竹取物語　クロスメディア

● **対応機種**
ＰＣ－8801シリーズ（5"ディスク２枚組）
Ｘ１シリーズ（5"ディスク２枚組）
ＦＭ－７シリーズ（5"ディスク２枚組）
価格：9,800円

Q マッチはどこにあるの？
〔東京都墨田区・**沢田昭二13才**〕

A スタート地点で，木に×××と見つかる。

Q サルからカギをもらうためには？
〔岐阜県岐阜市・**野々村昌樹？才**〕

A おじいさんからもらった物をサルにあげればＯＫ。

Q 犬に迷路につれていかれてしまうのを防ぐためにはどうすればいいの？
〔神奈川県大和市・**鈴木英人？才**〕

A 「おすわり」でも「おあずけ」でもなくて，ひとこと「××」と入力すればいい。

Q セイコさんの場面では何をすればいいの？
〔奈良県北葛城郡・**福井隆之？才**〕

A とにかく会話しまくり，物を見せまくろう。この場面での行動が，得点に大きく影響するゾ。

Q ブス姫しか出てこないのはナゼ？
〔岡山県倉敷市・**ＦＭ－７？才**〕

A かぐや姫のいる竹は乱数で決まっているから，セーブゲームをして何度もやり直してみるべし。

Q ラスト近くの大岩の場面をクリアするもうひとつの方法とは？
〔神奈川県川崎市・**関森信雄18才**〕

A 大岩の東にある五つの穴に，それぞれキミの体の一部を入れてみよう。ヨイコの本を持っているときに「ホン　ミル」と入力すると……。

★セイバー　ENIX

● **対応機種**
ＰＣ－9801シリーズ（5"ディスク２枚組）　価格：7,800円

Q カルタスの宇宙空間から脱出する方法は？
〔大阪府高槻市・**アンパンマン13才**〕

A その宇宙空間は，サラスが作りだした幻覚。ようするに，幻覚を見ないようにすればいいのサ。

Q スピカが通せんぼするので，洞窟の奥へ行けないのですが……。
〔愛知県名古屋市・**オフェーリアの恋人16才**〕

A ここでは，ようしゃなくスピカを××してかまわない。なにしろ，彼はザラスによってあやつられているのだから

★タイムトンネル　BOND SOFT

● **対応機種**
ＰＣ－8801シリーズ（テープ，5"ディスク）
ＰＣ－8001mkIIシリーズ（テープ）
ＰＣ－6001mkIIシリーズ（テープ）
Ｘ１シリーズ（テープ）
ＦＭ－７シリーズ（テープ）
ＭＺ－700／1200／1500／80Ｋシリーズ（テープ）
価格：テープ版……4,300円
　　　ディスク版…5,800円

宇宙ステーション

Q コントロール・ルームのドアを開けるためには？
〔大阪府羽曳野市・**美崎雅夫12才**〕

A ネコジャラ宇宙大学の校舎内の黒板にヒントが書いてある。♪しあわせなら手を～。

惑星ベガサイド

Q 研究所に入るために必要な磁気カードはどうすれば手に入るの？
〔滋賀県大津市・**森本大樹？才**〕

A ある人物がプレゼントしてくれるヨ。

Q タイムトンネルはどこにあるの？
〔静岡県浜松市・**山下英之？才**〕

A タイムトンネル研究所の中でビデオテープを見てみよう。

Q 長官公邸の１階東側のドアはどうすれば開くの？
〔神奈川県鎌倉市・**オートバイ小僧16才**〕

A この部屋は直接物語には関係ない。入るためには，長官からカギをもらわなければ……。

Q エリーゼの部屋では何をしたらいいの？
〔神奈川県横浜市・**川島章弘？才**〕

A ここでは何もできない。しかし，エリーゼの存在は，物語の結末を大きく左右する。

Q ハンゴやアクアランクはどこにあるの？
〔福島県岩瀬郡・**矢部富雄14才**〕

A それらはダナーク星へ行かなければ手に入らない。宇宙ステーション，ベガサイド，グランドキャニオン，平安京，ウィーンでできるかぎりのことをやったら，ダナーク星へ向けて出発だ！

グランドキャニオン

Q インデアンの場面をクリアするには？
〔福岡県八女市・**古賀貴信？**〕

A ２とおりの方法がある。戦って勝つか，×××××して勝つか……。彼はクーチョキ族のインデアンなのだから……。

平安京

Q 紫式部のネコはどうすればつかまえられるの？
〔兵庫県神戸市・**尾方章彦15才**〕

A それにはエサが必要。エサは池の中に隠れているヨ。

Q オイハギに勝つためには？
〔大阪府大阪市・**田村　徹？才**〕

A ダナーク星で手に入れた強力な武器を使うしかない。したがって，ダナーク星から帰ってくるまでは無視しておこう。

ウィーン

Q ベートーベンの部屋にはどうすれば入れる？
〔福岡県福岡市・**山田圭吾？才**〕

A 正面からは入れないから，となりの部屋を経由していけばいい。となりの部屋のドアのカギは，ふん水の場面で手に入る。

ダナーク星

Q マンホールのフタを開ける方法は？
〔宮崎県宮崎市・**藤井寛史？才**〕

A 鉄の道具を利用して，フタに流れる電流をショートさせてごらん。

Q 鉄格子の中からどうやって脱出したらいいの？
〔新潟県新潟市・**ＲＩＯ？才**〕

A それは死のワナだ。どうやっても脱出することはできないゾ。

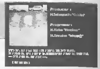
Q レーザーの場面はどうやったら先へ進めるの？
〔大阪府吹田市・**松清直也15才**〕

A 目には目を，レーザーにはレーザーを。壁のボタンを破壊しちゃえばいいのサ。

Q 4とおりの結末のヒントを教えて！
〔兵庫県神戸市・**斉藤和夫11才**〕

A ざっと紹介すると――
(1)敵のまわし者を惑星ごと吹っとばす。
(2)エリーゼと結婚し，敵のまわし者の部下となる。
(3)過去にさかのぼり敵のまわし者をまっ殺し，敵の司令官をも倒す。
(4)敵の司令官を殺し，エリーゼと結婚する。（ハッピーエンド＝1番難しい）

★デス・トラップ　スクウェア



●対応機種
PC－8801シリーズ（5"ディスク3枚組）
PC－9801シリーズ（5"ディスク3枚組）
FM－7シリーズ（5"ディスク3枚組）
価格：9,800円

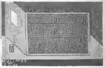
Q 2とおりの結末はどこでわかれるの？
〔京都府京都市・**山本典夫15才**〕

A ジャングルのわかれ道をぬけて，岩山の場面で入ってくる無線によって結末がわかれるんだ。つまり，無線の内容によって，敵のアジトの位置が北か南のどちらかに変わるってわけ

Q 遺跡のヒツギはダミーなの？
〔千葉県浦安市・**山下　章13才**〕

A ダミーではないが，べつに何もしなくてもゲームを解き終えることはできる。ヒツギのフタを開けられれば，先の場面へ進める近道が現われるってワケさ。

★デゼニランド　ハドソン



●対応機種
PC－8801シリーズ（テープ，5"ディスク）
PC－9801シリーズ（5"ディスク）
PC－8001mkⅡシリーズ（テープ）
PC－6001mkⅡシリーズ（テープ，3.5"ディスク）
X1シリーズ（テープ，5"ディスク）
FM－7シリーズ（テープ，5"ディスク）
MSX（テープ）
MZ－1500（クイックディスク）
S1（テープ，5"ディスク）
価格：テープ版……4,800円
クイックディスク版……5,000円
ディスク版……6,800円

デゼニランド入口

Q ロッカールームのロッカーを開けるためには？
〔広島県呉市，**坂井英史12才**〕

A ある物を動かして，その下にあるカギを手に入れること。ロッカーのナンバーは，カギに書いてあるヨ

瀬戸内海の海賊

Q キャビネットのシールは，どうすればはがれるの？
〔大阪府八尾市・**西村展行？才**〕

A バケツを使って，前の場面から水を運んでくればいい

Q 島の洞窟の中で明かりをつけるためには？
〔大阪府堺市・**新城良子？才**〕

A それには，明かりをつける物と明かりをともす物が必要。明かりをともす物は，シールで封印されたキャビネットの中へ入っている

ジャングル・クローズ

Q ジャングル・クローズでは何をしたらいいの？
〔愛知県一宮市・**山之内徳之？才**〕

A 商店街でテレビを買っていれば，××××して，別の場所へ行くことができるんだ

Q 神殿の中へ入るためにはどうすればいい？
〔三重県鈴鹿市・**石田　一13才**〕

A やはりボタンに仕掛けがある。押してもダメなら……

ホラマンション

Q 暖炉の場面で，どうすれば先に進めるの？
〔静岡県田方郡・**土屋明美18才**〕

A 絵を取って，暖炉の中にナイフと「TH×××」すればOK

Q コウモリをつかまえる方法は？
〔群馬県利根郡・**井浦征彦？才**〕

A 火の玉を使えばいいのだが，3語入力なのでちょっととまどうかもしれない。「TAKE」という動詞を使ってみよう

Q 青いドアの先の行きどまりの部屋は，どうすれば先へ進めるの？
〔福岡県北九州市・**山口優子24才**〕

A キリスト様におすがりするつもりで，×××××を天に投げだしてみよう。単に「BOOK」ではダメダヨ

Q ギロチンの場面では何をしたらいいの？
〔岡山県阿哲郡・**田仲康顕？才**〕

A そこはダミー。ヘタに動くと死んじゃうだけだ。

Q カンオケを開けるのに入力するコマンドは？
〔茨城県猿島郡・**片倉功一15才**〕

A 十字架（CROSS）を使えばいいのはすぐにわかるだろうが，動詞が難しい。「A」ではじまる6文字の英単語なんだ

スペース・リバー

Q スペース・リバーで何もできないのですが……
〔東京都大田区・**碓井純一15才**〕

A このアトラクションはゲームには関係ない。絵を見ているだけでいいのサ

梅下館

Q 梅下館の秘密の通路へ入る方法は？
〔栃木県宇都宮市・**山下先生の弟子13才**〕

A 劇の場面で，気球に××××すればOK。

Q レーザー光線を止めるためには？
〔山梨県甲府市・**鳥山　浩11才**〕

A 何かを投げこんで，レーザー光線をショートさせちゃえばいい

Q 立入禁止のドアを開けるためのナンバーはどこで知ることができるの？
〔埼玉県鳩ケ谷市・**平沢慎介12才**〕

A レーザー光線をクリアしたあとに知ることができるんだ。まずはハシゴを下へおりていくべし

Q 何もない部屋から脱出する方法は？
〔東京都中央区・**みぃーはぁー♡15才**〕

A 4枚の画面をよーく見てみよう。てんじょうに気になるものが……。そこへむかって××××すればいいのサ

Q 村の場面では何をしたらいいの？
〔東京都中野区・**駒田由香21才**〕

A そこに問題のミッキ・マ・ウスがある!! 村をコンコンとP×××××すれば，感動のご対面ができるヨ

Q ヘリコプターを動かす方法は？
〔大阪府守口市・**山口晃治？才**〕

A KEYとLEVERという名詞をうまく組み合わせて，いろいろとやってみよう。常識的に考えれば解けるはずだ

★デゼニワールド　ハドソン

Q　コスモイメーンにいるロボットのガードマンの場面をクリアするためには，どうすればいいの？
〔東京都板橋区・**目黒祐子？才**〕

A　電源をぬけばいいということはだれにでもわかるだろうけど，その入力のときの名詞がひとひねりしてある。いろいろな物を見てみてネ。

Q　HAL3をとめる方法は？
〔神奈川県川崎市・**ドラえもん15才**〕

A　パネルのフタを開けたら，ケーブルをよーく調べてみよう。ホラ，このケーブルは切れてしまっているんだ。だから，キミがやることは当然……。この場面ではたった1語しか許容単語がないので注意するように。

★デーモンズリング　日本ファルコム

●対応機種
PC－8801シリーズ（5"ディスク2枚組）
PC－9801シリーズ（5"ディスク2枚組）
FM－7シリーズ（5"ディスク2枚組）
価格：8,700円

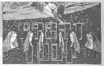
Q　メントウサの剣を取ったあと上へのぼれなくなってしまったのですが……。
〔佐賀県三養基郡・**浅川聖二11才**〕

A　穴の中へおりる前に下準備をしておけばダイジョウブ。クサリの代わりになるような物を木に×××しておけばいいのサ。

Q　ワニオトコを倒すためにはどうすればいいの？
〔宮城県仙台市・**広瀬啓郎13才**〕

A　「おびきだし」というテクニックを使えばいい。何度も建物に出入りしてみると……。

★テラ4001　T&E SOFT



●対応機種
FM－7シリーズ（テープ，3.5"ディスク，5"ディスク）
PC－6001mkIIシリーズ（テープ，3.5"ディスク）
価格：テープ版……4,800円
ディスク版…6,800円

シーン1

Q　お店がならんでいるところで，お店へ入る方法は？
〔山梨県東八代郡・**小高篤志13才**〕

A　それは全部ダミー。スクラップ屋以外のお店には入ることはできないんだ。

Q　ハンググライダーを買うためにはどうすればいいの？
〔神奈川県横須賀市・**岡村直樹14才**〕

A　ハンググライダーは買う物ではなくてもらう物。スクラップ屋の中にいるボルー星人の親分に，キミがこの冒険で何をしようとしているのか（もちろん，ジャミルに関すること）を話せば，親分がキミにハンググライダーとテスをプレゼントしてくれるんだ。

Q　スクラップ屋へ入るにはどうすればいい？
〔高知県高知市・**川崎正人13才**〕

A　店の入口にいるボルー星人に，このゲームのある登場人物の名前を言ってみよう。

Q　地面につきささっているミサイルはダミー？
〔東京都江戸川区・**スターアーサーミルバック13才**〕

A　大あたり～。

Q　ハンググライダーをなおす方法は？
〔新潟県西蒲原郡・**木村泰規？才**〕

A　レイという女性がなおしてくれる。あることをしてからたのめばOKだ。

Q　シーン1から脱出するための条件を教えて！
〔熊本県熊本市・**蔵土　滋？才**〕

A　以下の七つの条件を満たしていれば，センターヒルの屋上からボートンティへたどり着くことができる。
(1)　空を飛ぶための道具を持っていること
(2)　その道具がちゃんと使える状態であること
(3)　規定の重量をオーバーしていないこと
(4)　時間的条件を満たしていること
(5)　シージャの都市機能が停止していること
(6)　スパイに行動を察知されていないこと
(7)　ある程度の体力があること

シーン2

Q　アクアランクで「オヨグ」ことができないのですか……。
〔岐阜県岐阜市・**小野英信？才**〕

A　アクアランクにはもっと他の使いかたがある。とうにかして，ホーレンシティの町に大事件を起こしちゃえばいいのだ。アクアランクっていうのは酸素がいっぱいつまっているから，衝撃を与えてやると大爆発を起こすこともあるんだヨ。

Q　シャミルトルーパーがガードしている検問の場面を突破する方法は？
〔熊本県熊本市・**熊本のスターアーサー？才**〕

A　別の場所で大事件を起こして，シャミルトルーパーをおびきだすしかない。ポイントはエネルギータンクだ！

Q　レディーロボットのいる検問は，どうすれば先へ進むことができるの？
〔千葉県市川市・**相川博紀13才**〕

A　コンターから教えてもらった「カセリアさまにハンハークをおとどけにいくところです」という言葉をアレンジして話せばいい。キミがおとどけするのは，ハンハークなんかじゃないよね。もちろん，ウソをうまくつくためには，集中力（CONCENTRATION）もかなり必要だヨ。

シーン3

Q　カセリアを倒すためにはどうすればいいの？
〔東京都江戸川区・**秋葉道彦16才**〕

A　いくらレイソードを持っているからといって，真正面から戦っていてはダメ。ワン・クッション置いて，キミとカセリアの位置関係を変えちゃえばいいのだ。東西南北というような移動方向ではなくて……。

Q　カセリアを倒したあと脱出艇に乗りこむと，爆発して死んでしまうのですが……。
〔京都市伏見区・**シャア・アズナブル13才**〕

A　それはキミの持っているレイソードが誘爆してしまうからだ。長いつきあいだったレイソードにお別れを告げるしかない。

Q　ドア・ロックを解除したのにドアが開いてくれないのはナゼ？
〔山梨県西八代郡・**有努勉知夜当解笑無？才**〕

A　画面上にある×××を押せばドアが開いてくれるヨ。

★ドリームランド　マイクロキャビン

●対応機種
PC－8801シリーズ（テープ，5"ディスク）
PC－9801シリーズ（5"ディスク，8"ディスク）
PC－8001mkIIシリーズ（テープ）
PC－6601シリーズ（3.5"ディスク，5"ディスク）
FM－7シリーズ（テープ，3.5"ディスク，5"ディスク）
MZ－2000シリーズ（5"ディスク2枚組）
IBM－JXシリーズ（3.5"ディスク）
価格：テープ版……4,800円
ディスク版…7,800円
（FM版…6,500円，MZ版…12,800円）
注）PC－6601版はVol.1～3まで3種類発売されていて，各4,800円です。

夢の街

Q　ネズミをつかまえるためにはどうすればいいの？
〔東京都北区・**宮崎英之？才**〕

A　それには，ネズミを入れておくための容器を持っていなくちゃいけない。動詞もひとひねりがしてあって，「TAKE」じゃなくて「C×××H」だ。

Q　暖炉の前では何をしたらいいの？
〔静岡県引佐郡・**小池記敬12才**〕

A　いろいろなものを「LOOK」してみよう。大切なアイテムが見つかるゾ。

Q　自動販売機にお金が入れられないのですが……。
〔東京都葛飾区・**二田学英12才**〕

A　「PUT」「SET」なんて動詞を使っているようじゃダメ。ゲームセンターのコインを入れるところには何て書いてある？

Q 2階建ての家でハシゴを使っても上へのぼれないのはナゼ？
〔東京都杉並区・**辻　世樹？才**〕

A それはキミが… 自己暗示をかけて強くなっちゃおう

Q さびついたドアを開ける方法は？
〔広島市西区・**森田快太郎？才**〕

A そこのドアは2階建ての家でやるべきことをやったあとなら，単に「ＯＰＥＮ　ＤＯＯＲ」で開く。

Q 下水の場面でどうしたらいいの？
〔愛知県安城市・**天野孝雄12才**〕

A 呪文をとなえてから，持ち物のうちのひとつに乗っちゃえばいい。

夢の島

Q 森の迷路から脱出できないのですが……
〔福岡県粕屋郡・**伴　貴誉志？才**〕

A 森の中には，１本の登れる木（「Ｕ」で登れる）と富士山と旗のある家という3か所の行かなければならない場所がある。ひたすら根性でさがすべし。

Q 旗のある家へ入る方法は？
〔滋賀県・**ノブの隣人？才**〕

A もちろんカギが必要。動詞は「ＯＰＥＮ」ではなくて「Ｕ××××Ｋ」だ。

Q 大木の場面では何をしたらいいの？
〔長野県松本市・**菊池紀彦14才**〕

A 木に穴をあけちゃえばいい。でも素手でできるわけないから，ノミと××××が必要だ。

Q 岩をとかすためにはどうすればいいの？
〔東京都八王子市・**私は誰でしょう？才**〕

A 魔法の力にたよるしかない。持ち物のひとつをそれなりに使ってみよう。

夢の国

Q 列車の行き先を何と入力したらいいの？
〔高知県香美郡・**ＯＮＹＸ？才**〕

A 答えはある物に書いてある。「ＤＲＥＡＭ」の５文字をバラバラにしてならびかえてみると……。

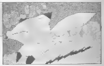
Q 岸の場面をクリアする方法は？
〔青森県上北郡・**カッポン15才**〕

A まだ使っていないロープと時計をフルに活用してみよう。手前の切り株（ＰＯＳＴ）を利用するべし。

Q 最後のまっ暗な場面では何をしたらいいの？
〔三重県桑名市・**大野浩之？才**〕

A ビンの中にある液体を飲めばいいんだ。液体の正体は自分で想像してみよう。

★はーりぃふぉっくす　マイクロキャビン



●**対応機種**
ＰＣ－8801シリーズ（5"ディスク）
ＰＣ－9801シリーズ（3.5"ディスク，5"ディスク）
ＰＣ－6601ＳＲ（3.5"ディスク）
Ｘ１シリーズ（テープ，5"ディスク）
ＭＺ－2500（3.5"ディスク）
価格：テープ版……4,200円
　　　ディスク版…7,800円

ロムスの森

Q 赤い沼はどうすれば先へ進めるの？
〔埼玉県上尾市・**宍倉道郎？才**〕

A 2場面目の大木にはってある「オフダ」がポイント「赤い沼」の場面の大木と，２場面目の大木とを同じ状態にしてあげれば道は開けるヨ。

Q おじぞうさんはダミーなの？
〔東京都江東区・**山田明寛12才**〕

A 直接は何もできないが，ゲームのカギを握っているのはたしか。よーく見ておくように。

クストの山

Q サルの場面で何もできないのですが
〔大阪府大阪市・**恵　佐智夫？才**〕

A そこはまったくのダミー。かまうべからず。

Q ハンターには何をしたらいいの？
〔長野県長野市・**保科俊和？才**〕

A ハンターにシッポがついているのに注目。このハンターは前の場面にでてきた×××が化けている姿なんだ。ちょっとおしおきをしてあげよう。

Q クマの洞窟を通りぬけるためには？
〔静岡県富士市・**鈴木達也46才**〕

A 自分がキツネであるということを利用して，クマに×××しちゃえばいい。タヌキやキツネの得意技といえば……。

リエジの林

Q ヘビの場面では何もしなくていいの？
〔神奈川県相模原市・**菊池桃子の妹16才**〕

A いや，その場面にはトリックがある。ヘビをポンポンと××すると，真実の姿を現わすのサ。

シビルの村

Q リール神社の中へはどうやったら入れるの？
〔奈良県磯部郡・**小嵐久男13才**〕

A シビルの村にいる動物のだれかがその方法を教えてくれるはず。

Q リール神社の中にある箱はダミー？
〔神奈川県横浜市・**ヤジ13才**〕

A そのとおり。

Q リール神社の中では何をしたらいいの？
〔神奈川県横浜市・**渡辺起一郎？才**〕

A 床のムラサキ色の跡のところに，ヘビの場面で手に入れた物を××すればＯＫ。ホラ，下の部屋への入口が現れただろ？

Q 神社の地下にある水色の箱を開ける方法は？
〔千葉県習志野市・**ふぉっくすふぉっくす13才**〕

A 5ケタのロックナンバーを入力すればいい。ロックナンバーは，ここまで注意深く画面を観察しながらやってきたキミにはわかっているよね。

Q 左側の洞窟の中にいるクマの場面をクリアするためには？
〔埼玉県北本市・**五十嵐聡暁？才**〕

A キミが何のために一生懸命急いでいるのかを正直に話してみれば，悪い結果は生まれない。「コキ×××ョウ×」と。

バース峠

Q 大木の場面で先へ進めないのですが……。
〔愛知県名古屋市・**前川裕美12才**〕

A 木の変色している部分に注目！　そこをしつこく×××すると，先へ進む道が現れるんだ。「×××」は，今までに何度も使ってる単語だヨ。

Q 滝の場面では何をしたら先へ進めるの？
〔北海道久遠郡・**まっちゃん12才**〕

A 例によって，キツネの能力を使って，別の方向へ進むのが正解。なにしろ，××にとっては，滝だろうと谷だろうと関係ないんだから。

Q フクロウはダミーなの？
〔新潟県新井市・**新井一弘14才**〕

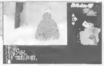
A そんなことはない。たしかにこの場面では何もできないが，フクロウが言った言葉はよく覚えておくように。あとでその言葉が必要になってくるときがあるかもヨ。

シタンの町

Q 最後の病院に入るためにはどうすればいいの？
〔東京都北区・**吉田　武14才**〕

A そのカギはフクロウが握っているのサ。

★はーりぃふぉっくす～雪の魔王編　マイクロキャビン



●**対応機種**
ＰＣ－8801シリーズ（5"ディスク２枚組）
ＰＣ－6001mkII/ＳＲ（テープ）
ＭＳＸ（32K，テープ）
ＰＣ－9801シリーズ（発売予定）
価格：テープ版……4,200円
　　　ディスク版…7,800円

Q ツルさんにリンゴをあげても何もお礼をくれないのですが……。
〔群馬県前橋市・**白石天一13才**〕

A その場面はダミー。リンゴをプレゼントするのはツルさんじゃなくて……。

Q 氷のカギはどこにあるの？
〔栃木県宇都宮市・**ＭＯＭＯＴＡ14才**〕

A キッドの森のどこかに隠されている。あるアイテムと呪文を持っていれば，お目にかかることができるゾ。

Q テシさんとお話する方法は？
〔埼玉県浦和市・**はーれーふぉっくす？才**〕

A テシさんの顔の前まで行って，ある持ち物を見せればＯＫ。

★ポートピア連続殺人事件 ENIX

●対応機種
PC−8801シリーズ（テープ）
PC−8001mkIIシリーズ（テープ）
PC−6001シリーズ（テープ）
X1シリーズ（テープ）
FM−7シリーズ（テープ）
MSX（テープ）
ファミリーコンピュータ（ROM）
価格：テープ版……3,600円（MSX版のみ3,800円）
ROM版……5,500円

Q　パルへ行くためにはどうするの？
〔埼玉県浦和市・**南稜高校水泳部？才**〕

A　マッチに書いてある番号のところへ電話をして，パルの場所を聞いてみよう。

Q　パルでは何をしたらいいの？
〔兵庫県神戸市・**井上美由紀17才**〕

A　殺人現場で手に入れた耕造の××を見せればいい。

Q　平田はどこにいるの？
〔静岡県静岡市・**鈴木克彦14才**〕

A　平田はいくら探してもすぐには見つからない。京都でやるべきことかわかるまで待て！

Q　せんたく屋に連絡を取るためには？
〔神奈川県小田原市・**田中孝佳12才**〕

A　あせらなくても，せんたく屋のほうからキミに連絡をくれるはず。それまでいろんな場所をうろついていよう。

Q　港の男にはどうすればいいの？
〔岡山県玉野市・**茅野美由紀17才**〕

A　暗号に書いてある合い言葉を話せばOK。暗号は機種によってちがうゾ。

Q　オコイか「おなかかすいている」と言って，取り調べに応じてくれないのですか……。
〔千葉県松戸市・**小野寺正和11才**〕

A　当然，出前をとってやればいい。何を注文するかはキミしだい！

Q　最後の犯人らしき人物かわかったけと，どうしたらゲームが終わるの？
〔広島市・**佐久間勝仁17才**〕

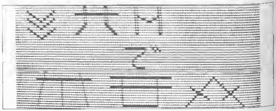
A　アザを確認するためには，そいつをハダカにしなくっちゃ。

Q　正解の手順を教えて！
〔長野市・**船田信次16才**〕

A　1例を紹介してみると——
現場付近（平田という男か行方不明！）➡
現場（二つの物が手に入る。このころ，せんたく屋から連絡が入る）➡
捜査本部（3人の容疑者の取り調べ。暗号を解読）➡
港（黒すくめの男。容疑者がひとり減る）➡
新開地（パルにTELしてからここへ）➡
パル（新たな容疑者か出現。このころ，再びせんたく屋から連絡か入る）➡
京都（××へTEL）➡
アミダガミネ（容疑者がひとり減る）➡
新開地（情報提供者が出現）➡
捜査本部（取り調べ）➡
うろつく（タレコミがある）〜
スミレ荘（容疑者かひとり減る）➡
うろつく（捜査一課より情報を入手）〜
港（船に乗る）➡
スモト（ここから先は自分でがんばってみてね！）

機種別暗号解読法

●PC−8801版
これはいたって簡単。昔のナゾナゾなどによくあったように，文字の右半分を隠してやればいいんだ。そうするとホラ，なんとなく読めるでしょ？



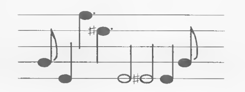
●PC−6001版
この機種の暗号がもっとも難しい。では，なぜ上の部分が「みなと」と読めるのかを考えてみよう。ます，2ケタごとに区切ってみると，これは明らかに16進数だ。そこで，16進数→10進数の変換を行なってみると，「152001140913」となる。ここで，01＝A，02＝Bというように，数字をアルファベットに対応させると，「OTANIM」という文字列になる。これを逆から読めば，「みなと」となってくれるのである。同じようにして，下の部分を解いてみてくれ。

0F14010E090D（＝みなと）
にて
0F0B050E090D15

●PC−8001mkII版
上半分を見てみると，「G001」が「み」を表わすことはすぐに気づくと思うが，1文字目のGは，50音の行（あかさたな……）を表わしているんだ。A＝あ，B＝か，……G＝ま，というわけだ。そして，あとの「001」は，2進数で50音の段（あいうえお）を表わしている。すなわち，000＝あ，001＝い，010＝う，011＝え，100＝お，ということ　つまり，「G001」は，ま行い段たから「み」と読めるわけなんだ。ここまでヒントを書けばあとはわかるよね。

G001E000D100（=ミナト）
ニテ
G010D011B001

●X1版
この楽譜は，それぞれ50音表のア〜オ段に対応している。そして，8分音符がマ行，4分音符かナ行，付点4分音符がタ行，さらには♯か濁点を表わすんだ。たとえは，最初の音は，マ行イ段だから「ミ」になるわけだよね。ところで，問題は2分音符が何行を表わすかということ。濁点かつけられる行といえば，カ，サ，タ，ハ行で，その中で残っている行といえば……。



●FM−7版
これもなぜ上半分か「ミナト」と読めるのかを考えてみよう。一見メチャクチャに英字がならんでいるようだが，よく見ると1文字おきにA，B，C，D，Eという文字が入っていることに気づく。この5文字はダミーで，残りの文字が重要なのだ。だけど，「NJOBUP」では，また意味がわからない。アルファベット順の1文字前の文字に置きかえてやる（たとえはN→M，J→I）とどうたろう？　ちゃんと「MINATO」となってくれるのである。

NAJBOCBDUEP（ミナト）
ニテ
JELNBISXJ

●MSX版
この暗号は，2ケタずつの数字にバラして考えてみよう。たとえば「72」が「ミ」に対応している。このうちの「7」は，アカサタナ……のような段（つまりマ段）を，「2」はアイウエオという行（つまりイ行）を表わす。すなわち，マ行イ段だから「ミ」になるというわけだ。同しように考えていけは，あとの暗号も簡単に解読できるでしょ。エッ，「00」は何を表わすのかって？　そればじぶんでがんがえてみてぐれ。

7251454400（=ミナトデ）
ニテ
4513410012

ファミリーコンピュータ版

Q　地下迷宮には何があるの？
〔熊本市清水町・**グインの弟子15才**〕

A　うす巻き状の道の中心に，大切な物の隠された金庫がある。そして，それ以外にも，この迷路にはあとてもう一度お世話になることになるのだヨ。

Q　「こめいちご」ってどんな意味？
〔広島県世羅郡・**メロンを食べたんだい？才**〕

A　「いちこ」は「15」ていいのたか，「こめ」か問題。ヒントはプッシュホンの電話！

Q　スモトである人物の過去を聞きだしたところで行きつまってしまったのですか……。
〔福岡県北九州市・GAME　START13才〕

A　耕造の屋敷の地下迷宮のマップを手に入れてから，そこに書かれた場所へ行き，壁を×××してみよう。ホラ，隠し部屋か見つかったたろ？

★ミコとアケミのジャングルアドベンチャー　システムソフト

●対応機種
PC−8801シリーズ（5"ディスク2枚組）　価格：4,500円

Q　持てる物の数が少なすぎると思うのですが……。
〔東京都小平市・**ミコの恋人15才**〕

A　はじめのほうで手に入るカバンの中に持ち物をつめこんじゃえばいい。持てる物の数が一気に倍増するゾ。

Q　祭壇のうしろにある洞窟の中へ入ると，まっ暗で殺されてしまうのはナゼ？
〔山口県山口市・**新井雅克14才**〕

A　それはキミが土人の小屋の中にあるアレを手に入れていないから。明かりかないと殺されてしまうのは当然さ。

Q　ヒョウの場面を先へ進む方法は？
〔東京都江東区・**小出絵美10才**〕

A　動物は火や刃物をこわがるという習性を利用すればOK。たたし，カバンの中にしまってある物は使えないので，くれぐれも気をつけるように。

Q　赤と青の石は手に入れたのですが，3つめの石はどこにあるの？
〔岐阜県美濃加茂市・**大橋勇一17才**〕

A　すべてのカギは，シマウマが持っているボールペンにある。1度もらったボールペンを，××したり△△したりしてごらん。

Q　遺跡の中てなかなか巨人か見つからないのですが…。
〔神奈川県横浜市・**秋元典史13才**〕

A　ちゃんとマッピングをしていかないと見つからなくてあたりまえ。持ち物を1場面にひとつずつ置いてマップを書いてみよう。

★惑星メフィウス　T&E SOFT

●対応機種
PC−8801シリーズ（テープ，5"ディスク）
PC−6001mkIIシリーズ（テープ）
X1シリーズ（テープ）
FM−7シリーズ（テープ，3.5"ディスク，5"ディスク）
MSX（テープ）
MZ−1500（クイックディスク）
S1（テープ）
価格：テープ版……4,800円
　　　ディスク版…6,800円

Q　牢屋から脱出する方法は？
〔宮崎県都城市・**タカチャン？才**〕

A　入口の扉の鉄格子をたたいて取り，それを使って壁をブチ壊せばいい。

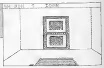
Q　市民カードを買うためのお金はどこて手に入るの？
〔オーストラリア，メルボルン・**浜田小雪18才**〕

A　ゲームスタートして最初の税関の場面て，レティーロボットの質問に正しく答えていれば，シークロンからやってきたオバアサン(？)がキミにお金をくれるはず。

Q　ピラミッドの暗号コードはどこで知ることができるの？
〔兵庫県多可郡・**藤原昌和13才**〕

A　暗号コードは6ケタの数字で，スラム街の壁て4ケタを，砂漠のガイコツの場面て2ケタを見つけることができる。

★ワンダーハウス　タスクフォーツ高知



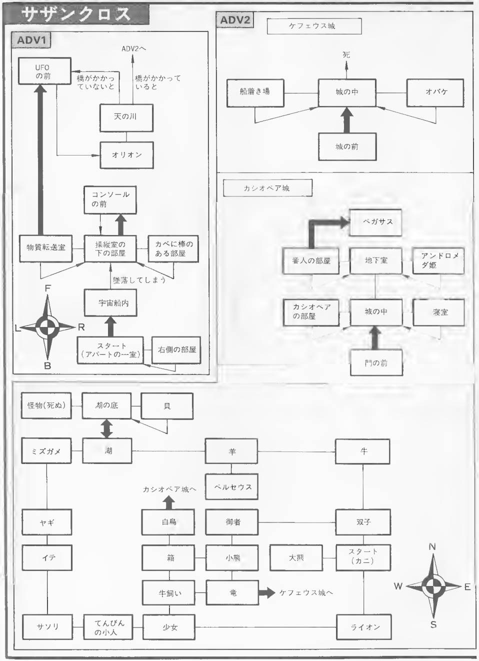
●対応機種
PC−8801シリーズ（テープ，5"ディスク）
PC−9801シリーズ（テープ，5"ディスク）
PC−8001シリーズ（テープ）
X1シリーズ（テープ）
FM−7シリーズ（テープ，5"ディスク）
価格：テープ版……3,500円
　　　ディスク版…5,000円

Q　ヘビの場面はどうすればクリアできるの？
〔千葉県松戸市・**Mr. ONION？才**〕

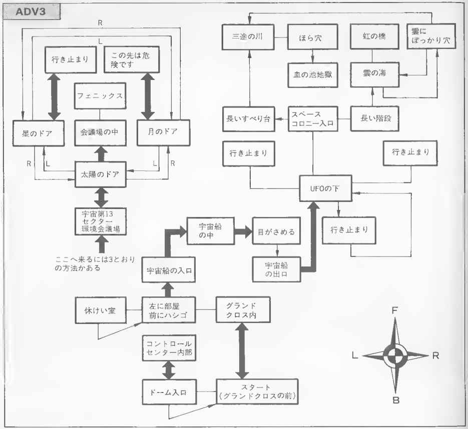
A　ヘビにアイサツをしてやればいい。もちろん英語で入力しなければいけないのだが，その言葉はある場所で聞く（LISTEN）ことができる。

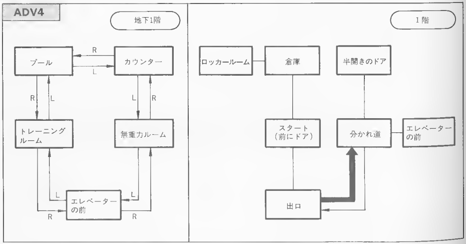
AVG攻略用完全マップ

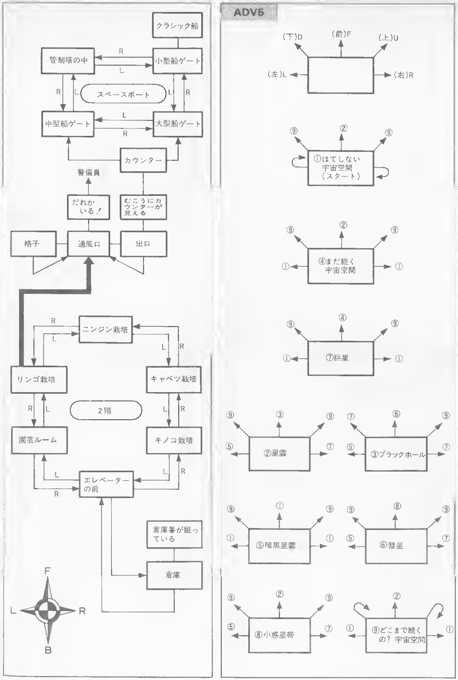
サザンクロス



前書に掲載した「AVG攻略用ホワイト・マップ」が大好評で,「ぜひ正解のマップが知りたい」というハガキが山のように集まりましたので，今回は「AVG攻略用完全マップ」としてみなさんにお届けします。自分で作ったマップと比較してみてくださいネ。

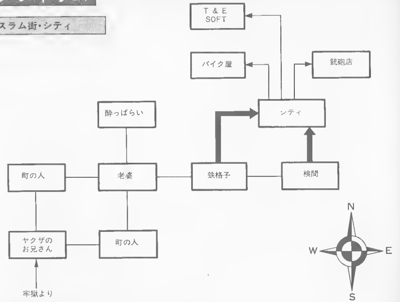

ADV3
R
L
行き止まり
この先は危険です
フェニックス
星のドア
会議場の中
月のドア
R
L
太陽のドア
L
R
宇宙第13セクター環境会議場
ここへ来るには3とおりの方法がある
三途の川
ほら穴
虹の橋
雲にぽっかり穴
血の池地獄
雲の海
長いすべり台
スペースコロニー入口
長い階段
行き止まり
行き止まり
UFOの下
宇宙船の中
目がさめる
行き止まり
宇宙船の出口
宇宙船の入口
休けい室
左に部屋前にハシゴ
グランドクロス内
コントロールセンター内部
ドーム入口
スタート（グランドクロスの前）
F
L
R
B


ADV4
地下1階
プール
カウンター
R
L
R
L
L
R
トレーニングルーム
無重力ルーム
L
L
エレベーターの前
R
R
1階
ロッカールーム
倉庫
半開きのドア
スタート（前にドア）
分かれ道
エレベーターの前
出口


クラシック船
管制塔の中
R
小型船ゲート
L
R
L
スペースポート
L
R
中型船ゲート
L
R
大型船ゲート
カウンター
警備員
だれかいる！
むこうにカウンターが見える
格子
通風口
出口
R
ニンジン栽培
L
L
R
リンゴ栽培
キャベツ栽培
R
L
2階
L
R
園芸ルーム
キノコ栽培
L
L
R
エレベーターの前
R
倉庫番が眠っている
倉庫
F
L
R
B
ADV5
(下)D
(前)F
(上)U
(左)L
(右)R
⑨
②
⑨
①はてしない宇宙空間（スタート）
⑨
②
⑨
①
④まだ続く宇宙空間
①
⑨
④
⑨
①
⑦巨星
①
⑨
③
⑨
⑤
②星雲
⑦
⑦
⑥
⑨
⑤
③ブラックホール
⑦
⑨
①
⑨
①
⑤暗黒星雲
①
⑨
⑧
⑨
⑤
⑥彗星
⑦
⑨
②
⑨
⑤
⑧小惑星帯
⑦
②
①
⑨どこまで続くの？宇宙空間
①

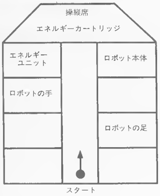
惑星メフィウス

スラム街・シティ

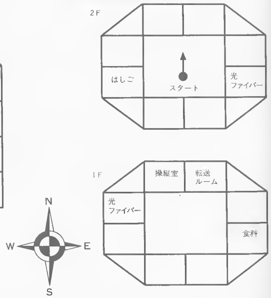


暗黒星雲

プレアデスの幽霊船

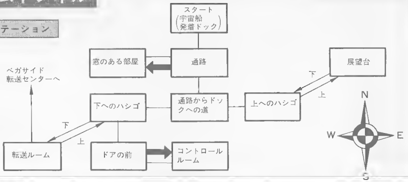


スコーピオンの幽霊船

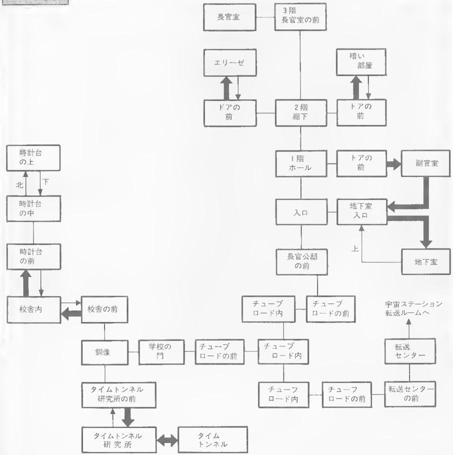


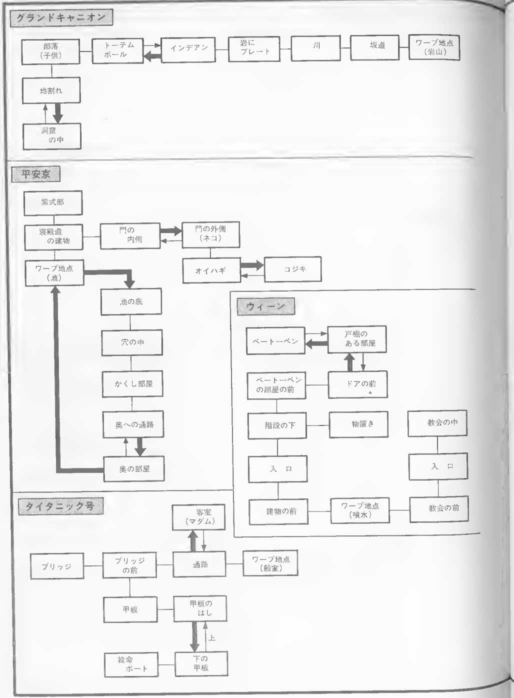
タイムトンネル

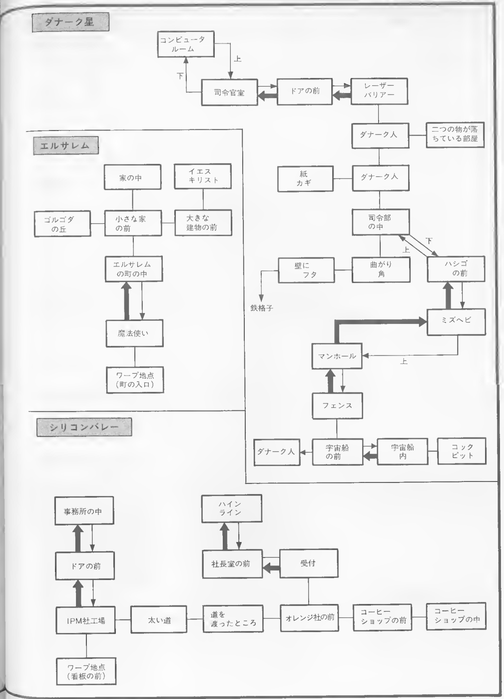
宇宙ステーション



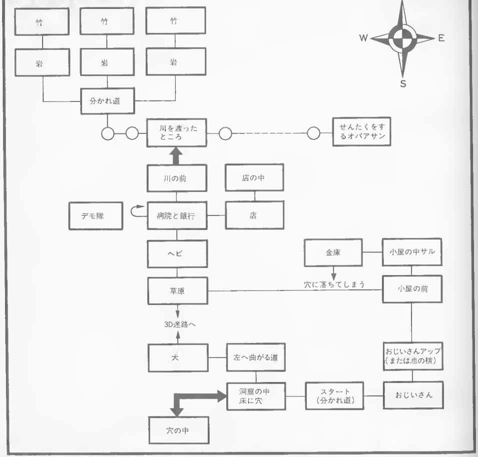
ベガサイド




グランドキャニオン
部落（子供）
トーテムポール
インデアン
岩にプレート
川
坂道
ワープ地点（岩山）
地割れ
洞窟の中
平安京
紫式部
寝殿造の建物
門の内側
門の外側（ネコ）
オイハギ
コジキ
ワープ地点（池）
池の底
穴の中
かくし部屋
奥への通路
奥の部屋
ウィーン
ベートーベン
戸棚のある部屋
ベートーベンの部屋の前
ドアの前
階段の下
物置き
入　口
建物の前
ワープ地点（噴水）
教会の中
入　口
教会の前
タイタニック号
客室（マダム）
ブリッジ
ブリッジの前
通路
ワープ地点（船室）
甲板
甲板のはし
上
救命ボート
下の甲板

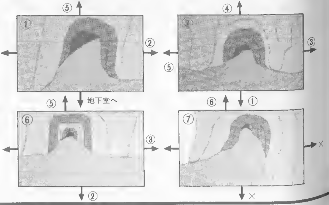

ダナーク星
コンピュータルーム
上
下
司令官室
ドアの前
レーザーバリアー
ダナーク人
二つの物が落ちている部屋
紙カギ
ダナーク人
司令部の中
下
上
壁にフタ
曲がり角
ハシゴの前
鉄格子
ミズヘビ
マンホール
上
フェンス
ダナーク人
宇宙船の前
宇宙船内
コックピット
エルサレム
家の中
イエスキリスト
ゴルゴダの丘
小さな家の前
大きな建物の前
エルサレムの町の中
魔法使い
ワープ地点（町の入口）
シリコンバレー
事務所の中
ドアの前
IPM社工場
ワープ地点（看板の前）
太い道
道を渡ったところ
ハインライン
社長室の前
受付
オレンジ社の前
コーヒーショップの前
コーヒーショップの中

新竹取物語

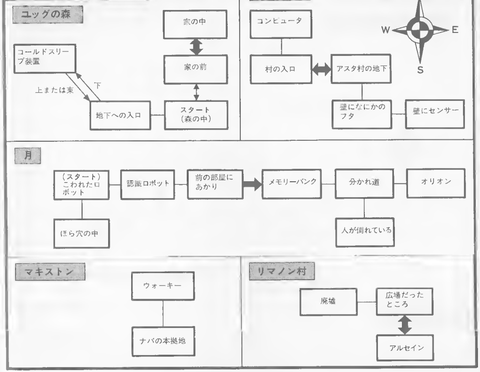


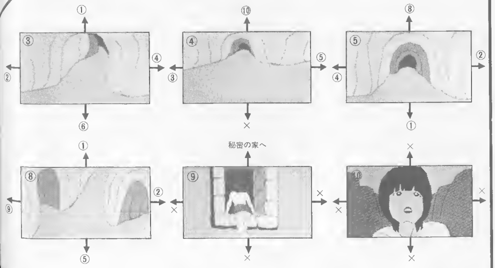
軽井沢誘拐案内

☆第５章 洞窟内マップ
洞窟の場面は１枚１枚かよく似ているので，マッピングがとてもむずかしい。そこで，ここに洞窟内の全画面に番号をつけて掲載してみた。



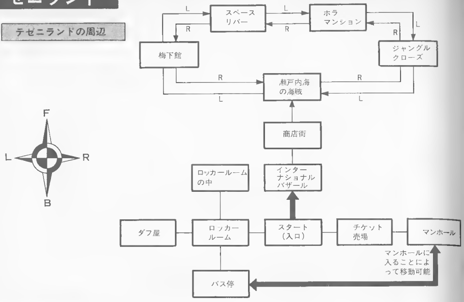
ザース



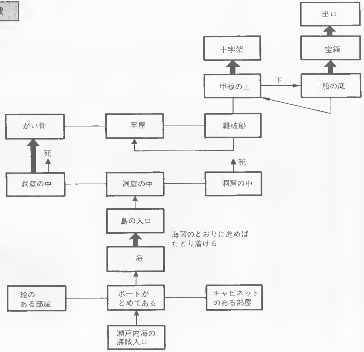


テゼニランド

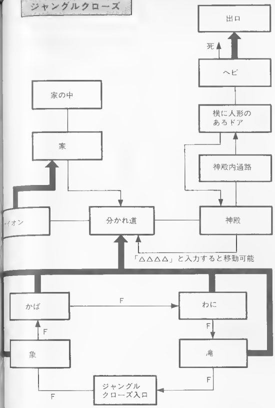
テゼニランドの周辺



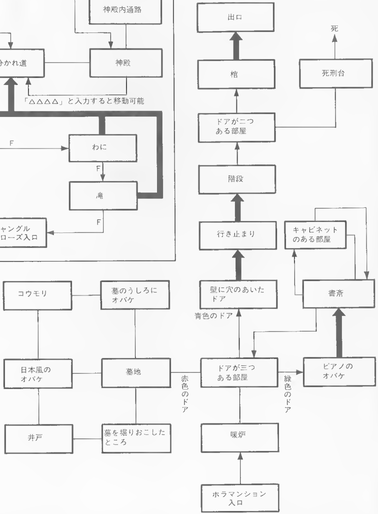
瀬戸内海の海賊

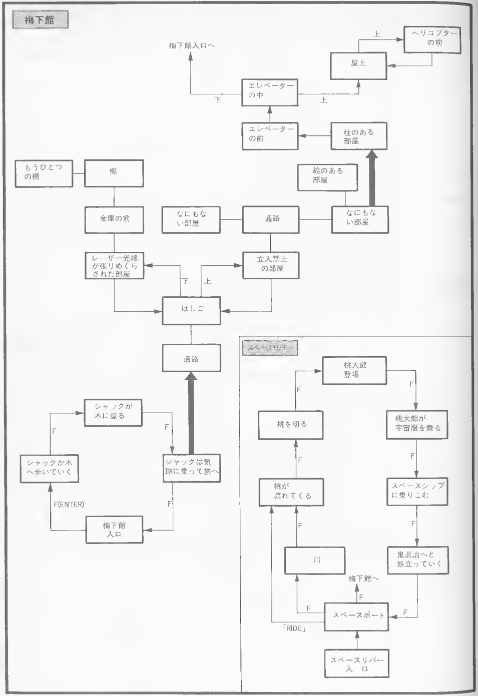


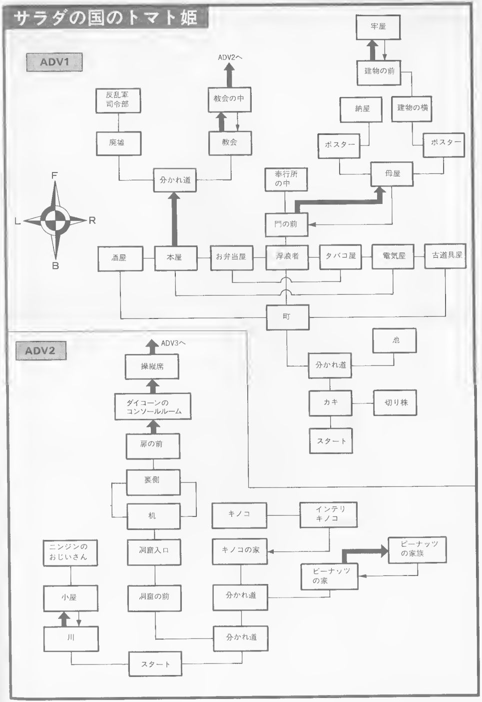
ジャングルクローズ

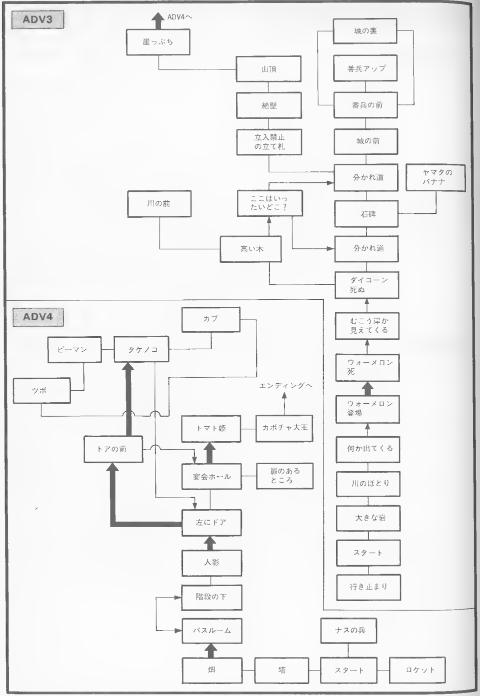


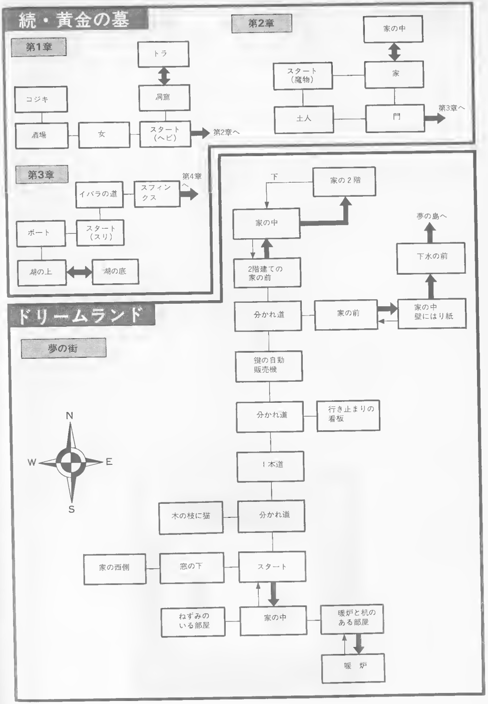
ホラマンション

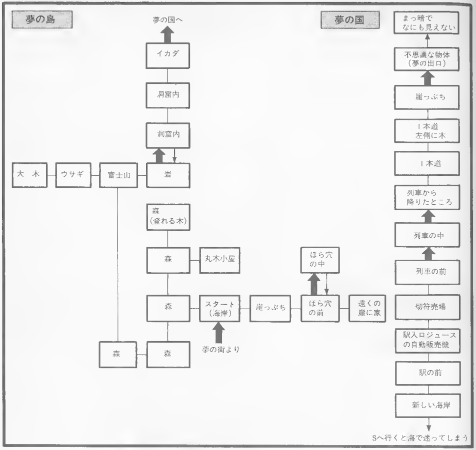


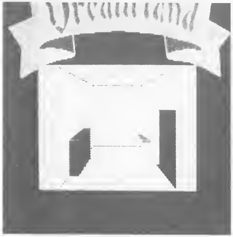

梅下館
梅下館入口へ
上
ヘリコプターの前
屋上
エレベーターの中
下
上
エレベーターの前
柱のある部屋
もうひとつの棚
棚
絵のある部屋
金庫の前
なにもない部屋
通路
なにもない部屋
レーザー光線が張りめぐらされた部屋
立入禁止の部屋
下
上
はしご
通路
シャックが木に登る
F
F
シャックか木へ歩いていく
シャックは気球に乗って旅へ
F(ENTER)
F
梅下館入口
スペースリバー
桃太郎登場
F
F
桃を切る
桃太郎が宇宙服を着る
F
F
桃が流れてくる
スペースシップに乗りこむ
F
F
川
鬼退治へと旅立っていく
梅下館へ
F
F
F
スペースポート
「RIDE」
スペースリバー入口


サラダの国のトマト姫
ADV1
ADV2へ
反乱軍司令部
教会の中
廃墟
教会
分かれ道
F
L
R
B
牢屋
建物の前
納屋
建物の横
ポスター
ポスター
母屋
奉行所の中
門の前
酒屋
本屋
お弁当屋
浮浪者
タバコ屋
電気屋
古道具屋
町
池
分かれ道
カキ
切り株
スタート
ADV2
ADV3へ
操縦席
ダイコーンのコンソールルーム
扉の前
裏側
机
キノコ
インテリキノコ
ニンジンのおじいさん
洞窟入口
キノコの家
ピーナッツの家族
ピーナッツの家
小屋
洞窟の前
分かれ道
川
分かれ道
スタート

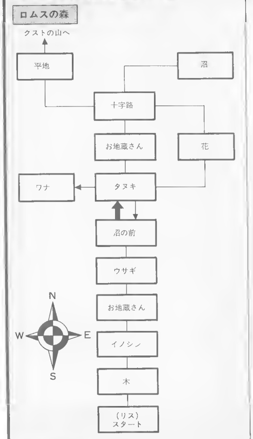

ADV3
ADV4へ
崖っぷち
山頂
絶壁
立入禁止の立て札
城の裏
番兵アップ
番兵の前
城の前
分かれ道
ヤマタのバナナ
川の前
ここはいったいどこ？
石碑
高い木
分かれ道
ダイコーン死ぬ
むこう岸が見えてくる
ウォーメロン死
ウォーメロン登場
何か出てくる
川のほとり
大きな岩
スタート
行き止まり
ADV4
カブ
ピーマン
タケノコ
ツボ
エンディングへ
トマト姫
カボチャ大王
トアの前
宴会ホール
扉のあるところ
左にドア
人影
階段の下
バスルーム
ナスの兵
畑
塔
スタート
ロケット

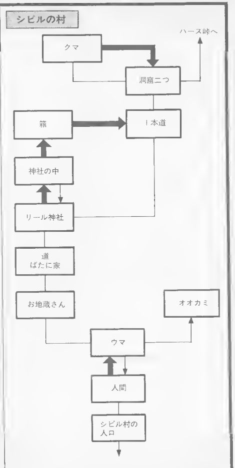

続・黄金の墓
第1章
トラ
洞窟
コジキ
酒場
女
スタート（ヘビ）
第2章へ
第2章
家の中
スタート（魔物）
家
土人
門
第3章へ
第3章
イバラの道
スフィンクス
第4章へ
ボート
スタート（スリ）
湖の上
湖の底
ドリームランド
夢の街
下
家の2階
家の中
夢の島へ
2階建ての家の前
下水の前
分かれ道
家の前
家の中壁にはり紙
鍵の自動販売機
分かれ道
行き止まりの看板
N
W
E
S
1本道
木の枝に猫
分かれ道
家の西側
窓の下
スタート
ねずみのいる部屋
家の中
暖炉と机のある部屋
暖炉

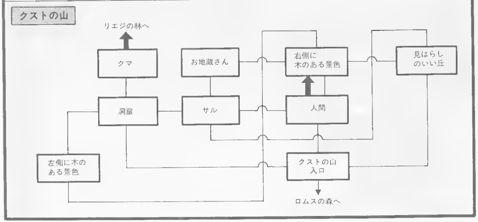

夢の島
夢の国へ
イカダ
洞窟内
洞窟内
大　木
ウサギ
富士山
岩
森
(登れる木)
森
丸木小屋
森
スタート
(海岸)
崖っぷち
ほら穴
の前
ほら穴
の中
遠くの
崖に家
森
森
夢の街より
夢の国
まっ暗で
なにも見えない
不思議な物体
(夢の出口)
崖っぷち
1本道
左側に木
1本道
列車から
降りたところ
列車の中
列車の前
切符売場
駅入口ジュース
の自動販売機
駅の前
新しい海岸
Sへ行くと海で迷ってしまう

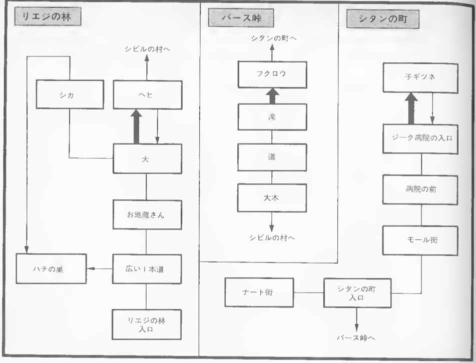


はーりぃふぉっくす


ロムスの森
クストの山へ
平地
沼
十字路
お地蔵さん
花
ワナ
タヌキ
沼の前
ウサギ
お地蔵さん
イノシシ
木
(リス)
スタート
N
W
E
S

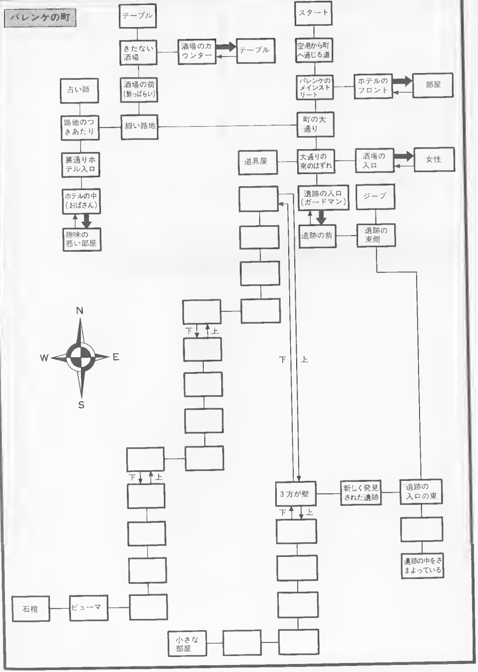

シビルの村
ハース峠へ
クマ
洞窟二つ
箱
1本道
神社の中
リール神社
道
ばたに家
お地蔵さん
オオカミ
ウマ
人間
シビル村の
入口


クストの山
リエジの林へ
クマ
お地蔵さん
右側に
木のある景色
見はらし
のいい丘
洞窟
サル
人間
左側に木の
ある景色
クストの山
入口
ロムスの森へ



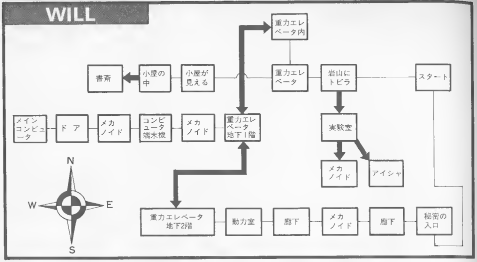
リエジの林
バース峠
シタンの町
シビルの村へ
シカ
ヘビ
大
お地蔵さん
ハチの巣
広い1本道
リエジの林
入口
シタンの町へ
フクロウ
滝
道
大木
シビルの村へ
子ギツネ
ジーク病院の入口
病院の前
モール街
ナート街
シタンの町
入口
バース峠へ

アステカ

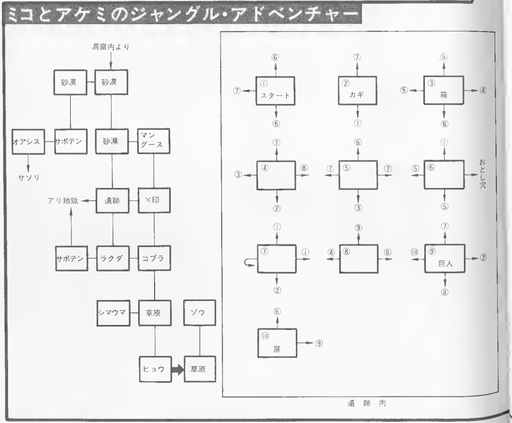


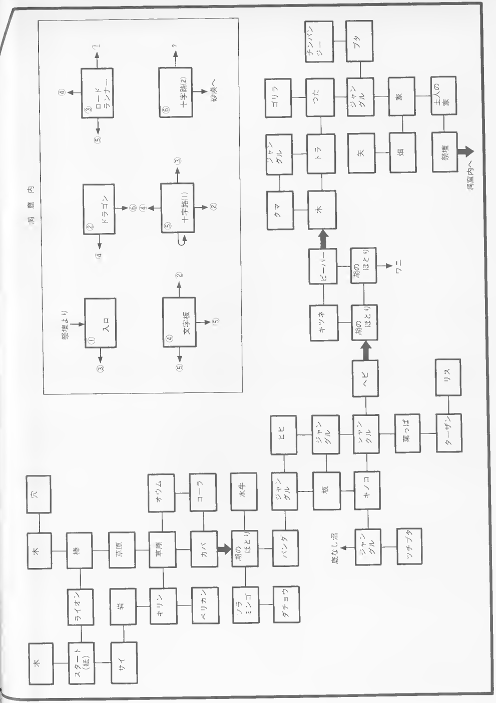
パレンケの町
テーブル
きたない
酒場
酒場のカ
ウンター
テーブル
スタート
空港から町
へ通じる道
占い師
酒場の前
(酔っぱらい)
パレンケの
メインスト
リート
ホテルの
フロント
部屋
路地のつ
きあたり
細い路地
町の大
通り
裏通りホ
テル入口
道具屋
大通りの
南のはずれ
酒場の
入口
女性
ホテルの中
(おばさん)
遺跡の入口
(ガードマン)
ジープ
趣味の
悪い部屋
遺跡の前
遺跡の
東側
N
W
E
S
下
上
3方が壁
新しく発見
された遺跡
遺跡の
入口の東
遺跡の中をさ
まよっている
石棺
ピューマ
小さな
部屋

WILL



ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー





デゼニワールド HUDSON SOFT

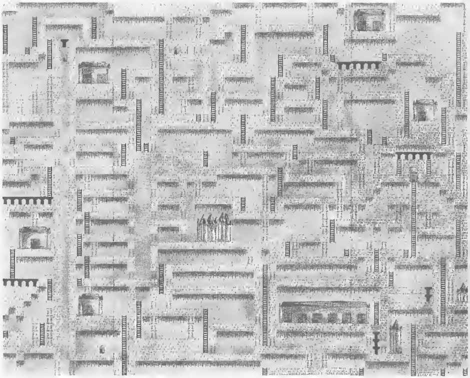
作曲 高谷邦彦
作詞 小松陽子

①Introduction

Ⓒ㈱サウンドバンク
HUDSON SOFT

ザナドゥ 日本ファルコム

①LA VALSE POUR XANADU



ハイドライドII　T&E SOFT

作曲 丸山恵市
© 東芝EMI

①TITLE MUSIC

②精霊登場シーン

③バラリスの間 BGM

④ENDING MUSIC

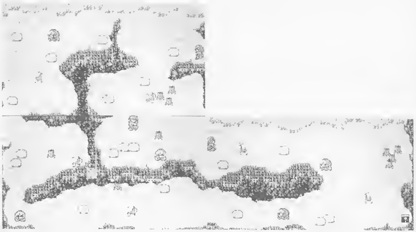
メルヘンヴェール　システムサコム

①ビジュアル・ステージ

(注)このメロディーに、オクターブ上・下を重ね、高音部を7/60秒ずらす。

②オープニング・ミュージック

③天国ステージ



デーモン・クリスタル　DEMPA

①テーマ・ミュージック

②ゲームBGM

③面変わりミュージック

④やられのエンディング・ミュージック

⑤時間切れBGM

⑥全ラウンド・クリア・ミュージック

ABYSSII　ハミングバードソフト

このフログラム・リストは，ＡＢＹＳＳⅡのＢＧＭとして流れているものを，ハミングバードソフトの許可を得て，編集部でまとめたものです。ＰＣ－8801mkⅡSR対応になっています。

```
1330 CMD PLAY "T156V15@2","T156V12@2","T156V12@2"
1340 CMD PLAY "L403B.04C8R2 03B.04C8R2 03B04C8R803B04C8R8","L403B.04C8R2 03B.04C
8R2 03B04C8R803B04C8R8","L402B.03C8R2 02B.03C8R2 02B03C8R802B03C8R8"
1350 CMD PLAY"L1604B805CC04B805C+C+04B8050+D+04B805EE","L1603B804C803BB04C+803BB
040+803BB04E8","L802BR03BRBRB"
1360 CMO PLAY"L1604B805F+F+04B805GG04B805AA04B805A+A+","L1603BB04F+803BB04G803BB
04A803BB04A+8","L803BRBRBRBR"
1370 'CMD PLAY"L805F+406GR05F+406AR 05F+406GR05F+406A+R","L805D+4ER0+4ER D+4ERD+
4GR","L803B4GRB4GR B4ER840+R"
1380 CMD PLAY "V12@23L4R04BBB B1","L4RE-E-E- D+1","L4RE-D-D- L8C02B03C02B03C02B0
4C03B"
1390 '------10--------
1400 CMO PLAY "V12@23L405E2F+G F+.E8E2 E2D04B80508 E2.E E2F+G F+.E8E2 EG12E12G12
B04B 05 E2&E8RR8","V12@2L4DRR2 CRR2 05GRBR GRR2 BRR2 06CRR2 05BR060+R L8E05BGF+E
04B05EG","V12L4ERR2 02ARR2 03ER02BR 03ERR2 ERR2 02ARR2 GRF+R L8E03EEEERR4"
1410 CMD PLAY "L405E2F+G F+.E8E2 E2004B805D8 E2RE E2F+G F+.E8E2 EG12E12G12B04B 0
5E2&E8R8 ","L4BRRL1604B05EGB L406CRR2 05BRBR BL16EGB06EL405BR BRRL1604B05EGB L4C
RR2 BR060+R L8E05BGEE04B05EG","L4ERR2 ARR2 ERGR ERR2 ERR2 ARR2 GR802G8F+R803F+8
E2E8R8 "
1420 '---26---
1430 CMO PLAY "V12@2L405B206C0 C.05B8B2 B2AG8A8 B2.B","L405F+2GA G.F+8F+2 D+EF+E
 F+2.F+","L4BAGF+ G2AB B04CDE8C8 03BA8F+8B02B"
1440 CMO PLAY "B206C0 C.05B8B2 B2AG8A8 B2.B","F+2GA G.F+8F+2 D+EF+E F+2.04B","03
BAGF+ G2A.B8 B04CDE8C8 03BA8F+8B02B"
1450 ' ---34---
1460 CMD PLAY "V1406E2F+G F+.E8E2 E2005B806D8","L803B04EGBBGE03B 04CEF+05CC04F+E
C 03B04EGB03B04EGB","L203ER 02AR L803E4REG4RG"
1470 CMD PLAY "E2.E E2F+G A.G16A16B2 G16F+16E.F+D+","03B04EGBBGE03B B04EGBBGE03B
 04EA05CE 04EGB05E CECECE04EB","L4E2RG8E8 E2RE C202G2 A2AB"
1480 CMD PLAY "V15G16F+16E.F+0+ L8G16F+16EF+D+G16F+16EF+D+ G16F+16EF+D+F+D+05F+0
+","05CECFCE04F+B 05ECC04B05ECC04B 05ECC04B05C04B05C04B","A2AB AA8B8AA8B8 AL8ABA
BAB"
1490 '---44---
1500 CMO PLAY "V14L1205EF+G004B05DEF+GD04B05D EF+GL806D.C1605B.G16F+.E16","@7L80
6ERDRERDR ERORDR05AR","03ER02BR03ER02BR ERF+RGRAR"
1510 CMD PLAY "L12DF+EDF+EOF+A06D05AF+ EF+G004B05DEF+G004B05D EF+GL806D.C1605B.A
16G.F+16 L12EF+GF+B04B05EF+GE8R8","AR060RORR4 ERORERDR ERDRDRCR ERD+RERR4","03DR
0.016D4R4 ER02BR03ER02BR ERF+RGRARBRBR 03ERL12EGA"
1520 '---50---
1530 CMO PLAY "@7L1205B06CDC05G06C05B06C05BAGA GF+GF+EF+EF+ED+F+B B06CDC05G06C05
B06C05BAGA GF+GF+EF+EF+0+F+B","@2L804F+D+GEF+0EC D03B04C03ABGA04D+ F+D+GEF+0EC D
03B04C03ABGA04F+","L8BR02BRR203BR02BRR2 03BR02BRR2 03BR02BRR2"
1540 ' ---54---
1550 CMD PLAY "@2L1205EF+GD04B05DEF+GD04B05D EF+GL806D.C1605B.G16F+.E16","@7L806
ERDRERDR EROR05BRA ","03ER02BR03ER02BR ERF+RGRA"
1560 CMO PLAY "L12DF+EOF+E006D05BAGF+ EF+GD04B05DEF+GD04B050 EF+GL8060.C1605B.A1
6G.F+16","AR06DRDRR4 05BR060RGRDR L405BRR2","03DRD.D16D4R4 ER02BR03ER02BR 03E1"
1570 CMO PLAY "V15L12F+B06DL8F+.E160.C1605B.F+16 L12GB-06EG8.E1605EGB-06E8.C+16
05D+EGB-8.G1604GB-05C+E8.C+16","L406F+RR2 L12ED+ER4C+05B+06C+R4 05B-AB-R4ED+E  "
,"D1 L4C+8R8C+R02B- RGRG8" 'R4 G8->G
1580 CMD PLAY "V1404GB-05C+E8.C+1604GB-05C+E8.C+16 V1304GB-05C+E8.C+1604GB-05C+E
8.C+16 L8E.C+16E.C+16E.C+16E.C+16 V12E1","V11R404B-AB-R4B-AB- V10R4B-AB-R4B-AB-
V9L805D-CD-CD-CD-C D-1","R1R1R1R1"
1590 GOTO 1400
```

チャレンジ!!パソコン
AVG & RPG

©1987
昭和62年1月20日　第1刷発行　定価1,500円
昭和62年7月20日　第4刷発行

著　者　山　下　　章
発行人　平　山　秀　雄
発行所　(株)電波新聞社
〒141　東京都品川区東五反田
1－11－15
電話(03)445－6111
振替　東京5－51961
印刷所　奥　村　印　刷　㈱
製本所　㈱　堅　省　堂

落丁・乱丁はお取り替えいたします。

ISBN4-88554-109-3 C0076 ¥1500E